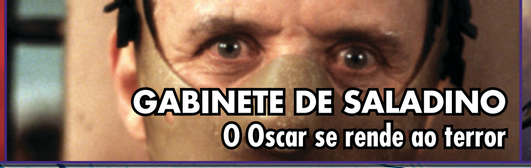
VAMO, TIME!
As equipes oficiais de Magibol!

TOOLBOX
Companheiros animais para todos!

CONTO
Uma história de terror por J.M. Trevisan



GABINETE DE SALADINO
O Oscar se rende ao terror

DE ASTERA PARA ARTON
Os monstros de *Monter Hunter*

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 133

DICAS DE MESTRE
O OGRO DA MESA

TESOUROS ANCESTRAIS
OS 10 MANDAMENTOS DO RPG

RESENHAS
HOMEM-FORMIGA E A VESPA • *OS INCRÍVEIS 2* • *LANKHMAR*

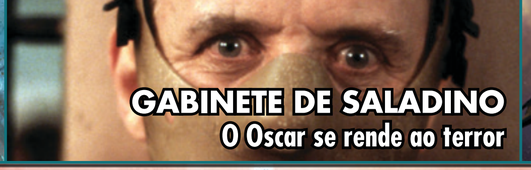
DEUS DA GUERRA

O universo do novo game de Kratos para *Tormenta RPG*

VAMO, TIME!
As equipes oficiais de Magibol!

TOOLBOX
Companheiros animais para todos!

GOD OF WAR
O universo de Kratos em *Tormenta RPG*



GABINETE DE SALADINO
O Oscar se rende ao terror

DE ASTERA PARA ARTON
Os monstros de *Monter Hunter*

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 133

DICAS DE MESTRE
O OGRO DA MESA

TESOUROS ANCESTRAIS
OS 10 MANDAMENTOS DO RPG

RESENHAS
HOMEM-FORMIGA E A VESPA • OS INCRÍVEIS 2 • LANKHMAR

ATAQUE MORTO VIVO

Um conto de terror urbano, por J.M. Trevisan

RANDÔMICO

Não sei se já disse isso aqui (acho que já, mas encaro esse espaço como uma conversa informal, então ninguém vai se importar, certo? Certo) mas sou um fã do caos. Muito antes de Nimb, um tanto antes do RPG. Tenho inclusive uma tatuagem do símbolo do caos.

Gosto como coisas que a gente faz despretensiosamente em um dia acabam desencadeando outras e mais outras até culminarem num fato importante. Se minha mãe não tivesse procurado aulas de natação, eu não seria editor da *Dragão Brasil*. Se o **Dudu** não tivesse saído do Grêmio e ido para o Palmeiras, eu não teria me casado com a minha esposa. E por aí vai.

Nada aproveita tão bem o fator randômico quanto uma campanha de RPG. A grande prova disso foi o último episódio da *Guilda do Macaco* (se você não assistiu, faça um grande favor a si mesmo **e assista)**.

O caso é que entramos em uma taverna em busca do Espinha, o vilão que havia assassinado o pai de Nargom (meu personagem), um rei e roubado a medalha sagrada de Wynlla, nosso grande objetivo no momento. E assim como todo mestre, não tenho dúvida que o **Guilherme Dei Svaldi** tinha uma série de planos para o personagem, imaginado várias cenas. Nada escrito em pedra, que fique claro, pois uma das qualidades do Guilherme é ser flexível no modo como mestra. Mas ainda assim, creio que ele havia imaginado algumas conclusões. Menos a que viria a acontecer.

Klunc, agora um mago, deixou Nargom invisível. Nargom entrou na taverna. Rolei um 20 natural no teste de Percepção e enxerguei o vilão. Houve um ataque e ele fugiu. Corri atrás, e numa sequência absurda de resultados (nenhuma rolagem minha foi menor que 17) pude confrontar meu nêmesis cara a cara.

Mais tarde o Guilherme me confessaria que Espinha não era um oponente fraco. Muito longe disso. Era um desafio razoável para o GRUPO INTEIRO. Mas os dados não quiseram assim.

Se eu não tivesse tirado resultados tão incríveis, se Klunc não tivesse virado mago por causa de seu trauma, se o Leonel não tivesse narrado o massacre de Hargan Trozik, se o chat não tivesse escolhido o julgamento por combate, se o caos não tivesse agido... Eu não teria a melhor sessão de RPG da minha vida em muito, muito tempo.

Sério, eu amo o caos.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Clarice França, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa

Arte: Breno Tamura, Leonel Domingos, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni

Fundo de tela: Breno Tamura

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Labirinto complicado.

8 Pergaminhos dos Leitores
Depois do textão no Face, o cartão nos Pergaminhos!

12 Resenhas
Homem Formiga e a Vespa, Os Incríveis 2, Lankhmar.

16 Dicas de Mestre
Você não vai querer ser o ogro da mesa!

22 God of War
Que tal matar um Panteão inteiro?

34 FORPG 2018
Fomos ao evento em Fortaleza! Pronto!

36 Toolbox
Bichinhos fofinhos e companheirinhos!

41 Sir Holland
Vilão tem mais é que tomar na cabeça!

42 Gazeta do Reinado
A fortaleza de Destruktor e a Copa de Magibol!

46 Caverna do Saber
Classes com muito mais classe.

54 Conto
M.V., por J.M. Trevisan.

60 De Astera para Arton
Os montros de *Monster Hunter* invadem *Tormenta*!

74 Gabinete de Saladino
O Oscar pode ser um terror!

78 Encontro Aleatório
Mesas seguras e legais para todo mundo.

82 Vamo, Time!
Os times e as estrelas da liga de Magibol!

90 Monster Chefe
Das profundezas escuras, surge o Suserano Abissal!

94 Pequenas Aventuras
Votar pode ser uma aventura!

96 Chefe de Fase
Kratos e seu filho Atreus vão quebrar sua cara!

100 Anteriormente...
Um resumão da *Guilda do Macaco*.

102 Tesouros Ancestrais
Os 10 mandamentos do RPG.

A CAPA

Zumbis nunca saem de moda. Na capa deste mês, temos a ilustração de um conto escrito por ninguém menos que o nosso editor-executivo, **J.M. Trevisan**!

A imagem, mais enigmática do que parece, foi ilustrada por **Breno Tamura**, velho parceiro dos tempos da *Dragão* antiga e co-criador do personagem SPY!

Notícias do Bardo

Trilogia completa em menos de um ano — esse Drizzt é rápido mesmo!

EM BUSCA DE REFÚGIO

A Jambô Editora começou a pré-venda de *Refúgio*, livro final da *Trilogia do Elfo Negro*, série de romances que conta as origens Drizzt Do'Urdem, o elfo negro mais famoso de *Dungeons & Dragons*.

É a conclusão da primeira leva de romances oficiais de D&D a serem lançados pelas editora (então se você estava aí pensando se vinha mais daqui para frente, agora pode ter certeza: vem mais coisa por aí sim!).

Considerando a hipótese remota de que você jamais tenha ouvido falar deste valente elfo negro, vamos a um breve (bem breve MESMO) resumo de quem é Drizzt e dos livros anteriores.

De autoria de **R. A. Salvatore**, hoje renomado escritor de fantasia, a *Trilogia do Elfo Negro* foi escrita para mostrar aos fãs as raízes do personagem mais querido e admirado do clássico cenário de *Forgotten Realms*.

Depois de estrelar *A Estilha de Cristal*, e em suas sequências *Rios de Prata* e *A Jóia do Halfling*, Drizzt Do'Urden se tornou um dos favoritos (e grande inspiração) dos RPGistas e fãs do cenário. Todos queriam saber mais sobre ele e sobre seu passado, e não demorou muito para que Salvatore escrevesse a sua origem na *Trilogia do Elfo Negro*.

Em *Pátria*, primeiro volume da trilogia, vimos o conturbado nascimento, a criação e o treinamento de Drizzt, na maléfica cidade de matriarcal de Menzoberranzan, além de seu aprendizado sobre a cultura de traição e assassinato valorizada pelos elfos negros.

Em *Exílio*, assistimos sua fuga, e vimos Drizzt decidir se afastar das intrigas das sacerdotisas da deusa aranha Lolth e das maquinações políticas de sua família, para passar a viver nas partes selvagens do Subterrâneo, em companhia apenas de Guenhwyvar, a pantera que lhe serve de companheira animal. Nas cavernas e corredores inexplorados do Subterrâneo o elfo solitário encontra, além de perigos e aventuras, a amizade, o respeito e uma visão bem diferente de como é a vida além do alcance egoísta dos drow.

Refúgio começa quando Drizzt decide buscar um lugar, um lar para si, no estranho mundo da Superfície. Nosso improvável e surpreendente herói drow (que na verdade ainda não sabe exatamente que é um herói) perambula entre raças desconhecidas, que até então eram apenas personagens estranhos em lendas e boatos. Elas o julgam como um monstro assassino e traiçoeiro, graças à fama pérfida de sua raça. Logo nos primeiros dias, o drow sofre com o preconceito e acusações injustificadas e é perseguido por um crime que não cometeu.

Ao tentar provar sua inocência (para as autoridades e para si mesmo), o atormentado elfo negro acaba encontrando outros heróis, fazendo alianças e amizades improváveis, e, é claro, enfrentando inúmeros perigos na busca por um lar e de sua verdadeira vocação.

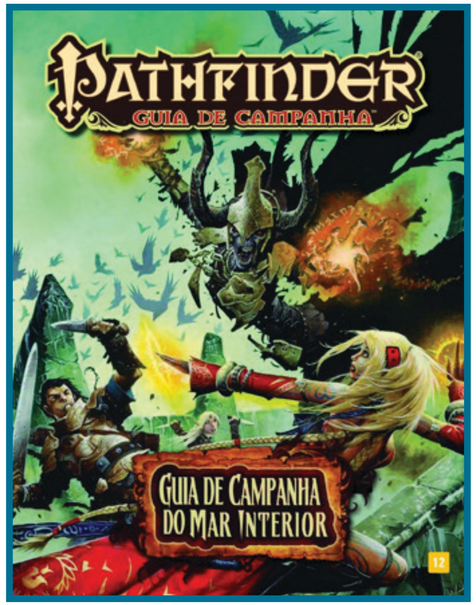
O último livro desta trilogia — que na verdade da início à saga épica de Drizzt nos Reinos — é o mais empolgante dos três, tirando o personagem das intrigas sombrias de Menzoberranzan e o introduzindo-o ao ritmo das aventuras de fantasia de *Forgotten Realms*. Nesse sentido, é também o que mais lembra as aventuras de RPG, com suas lutas frenéticas e participação de monstros clássicos (não vamos confirmar nada, mas parece que há até uma criatura cujo nome tem muito a ver com esta revista). É uma narrativa que prende o leitor do começo ao fim.

Se você não conhece nada de *D&D*, ou até mesmo RPG, não se preocupe: Salvatore sabe como conduzir a narrativa de uma forma clara e bem explicada, sem travar ou reduzir o desenrolar da trama. Seus personagens, mesmo os que aparecem apenas em algumas cenas, são vibrantes e carismáticos... Ou detestáveis, quando é necessário.

Refúgio é um final de trilogia digno do personagem, fechando este capítulo da vida do drow e preparando-o para novas e empolgantes aventuras.

Para comprar *Refúgio* na pré-venda (com entrega prevista para o mês de agosto) basta acessar **este link**. A Jambô também fez uma promoção especial com os três livros da trilogia, neste **link aqui**, para quem ficou curioso mas ainda não leu os dois primeiros volumes da *Trilogia*.

É bom lembrar que, mesmo considerando que os dois primeiros livros já foram lançados, o pacote promocional contendo a *Trilogia do Elfo Negro* completa também tem previsão de entrega para o mês de agosto.



Ataque furtivo!

No World RPG Fest do ano passado, a Devir anunciou uma robusta linha de *Pathfinder* para ser lançada esse ano, além do jogo-irmão *Starfinder*, com sistema similar mas temática de ficção científica. A comunidade online recebeu a notícia com descrença saudável e virulência exagerada. Chegaram até a fazer uma espécie de motim nos fóruns da Paizo, editora americana resposável pelo jogo, numa tentativa de "tirar" a licença da Devir. A editora brasileira apenas manteve-se em silêncio.

Agora, de supetão, como um ladino que salta das sombras e ainda sem nenhuma palavra da Devir, *Pathfinder: Guia de Campanha do Mar Interior* entrou em pré-venda na **Amazon.**

O livro de 320 páginas, capa dura e miolo colorido tem previsão de lançamento em 3 de agosto.

Novas aventura!

A New Order Editora trouxe duas novas aventuras para os jogadores de seu jogo de alta fantasia baseado na fusão entre a terceira e quarta edições de D&D, *13ª Era*.

A primeira é *Iniciativas Sharpe: O Escava Terra*, dentro da linha *13ª Era Mensal*.

A outra é *Missão: Augúrio*, na linha *Contos de 13ª Era*. Ambas estão disponíveis (somente em formato digital) na **loja da New Order**.

Três vezes Tagmar

A terceira edição de *Tagmar*, o primeiro RPG brasileiro de fantasia medieval, foi lançada em maio após anos de trabalho dos fãs. Os livros digitais são completamente gratuitos e estão disponíveis na página **oficial**.

Porém, a gente sabe como os jogadores gostam de ter o livro físico para abrir na mesa e derramar refrigerante em cima, certo? Pois bem, seus problemas acabaram! Graças ao serviço de *print on demand* da *Gamemaker*, isso será possível.

Agora seu *Tagmar* vai poder dividir espaço com salgadinhos e pizza na mesa de jogo!

Dungeons, deusas e defensores

Várias editoras estão preparando grandes lançamentos para o segundo semestre e o Zeo Kang Studio, de **Julio Matos**, não vai ficar para trás.

Três lançamento estão confirmados ainda para esse ano, todos dando continuidade a linhas já em andamento.

Iconoclastas é uma nova aventura de *Dungeon World*, que pode se conectar com *Caçada Sombria* (vencedora do Prêmio Goblin de Ouro).

Já *Exosfera* é uma aventura para *UED* (*United Earth Defense*), cenário pós-apocalíptico lançado pela editora *UNZA* há alguns anos. É o primeiro conteúdo de *UED* lançado em bastante tempo e promete trazer grandes novidades.

O lançamento mais esperado, porém, é o primeiro suplemento para *Goddess Save the Queen*. O jogo foi lançado oficialmente pela Redbox esse mês e o suplemento não deve demorar muito.

Magos chegam atrasados?

A New Order Editora fez um financiamento coletivo bem-sucedido para trazer a quinta edição de *Ars Magica*, o RPG famoso pelo ótimo sistema de magia (e por ter tido uma edição com tradução fraquíssima lançada por aqui anos atrás, nos tempos da *Dragão* impressa). Porém, mesmo ficando ligado aqui no Bardo, nem sempre a gente fica sabendo sobre um financiamento coletivo em tempo!

Se você faz parte do pessoal mais atrasado, que perdeu o financiamento principal de *Ars Magica*, chegou a hora da segunda chance. Trata-se do chamado *late pledge*, uma espécie de mini-campanha, com vantagens um pouco menores que as do financiamento inicial para o apoiador, mas que ainda pode atingir metas extras.

Para participar do late pledge de *Ars Magica* é só clicar **aqui.**

NOTÍCIAS DO BARDO

Busca por Artefatos na Jambô

A loja da Jambô está com uma novidade divertida: a linha de **Artefatos**.

Trata-se de brindes colecionáveis e exclusivos do site da editora. Os clientes ganham um Artefato para cada R$ 50,00 completos na sua compra (contando frete e descontos — ou seja, o valor efetivamente pago), e desde que tenha comprado pelo menos um produto físico (não digital). Para escolher seus Artefatos, **consulte a página deles** dentro do site e adicione-os à sua bolsa. No momento, os brindes consistem de marcadores de páginas, porta copos e cartelas de adesivos com imagens de Tormenta, mas há promessas de mais!

O Arauto do Reinado

O Bardo tem concorrência! Este mês, a Jambô iniciou um mailing quinzenal, intitulado *O Arauto do Reinado*, para divulgar suas novidades aos fãs.

Além de notícias sobre lançamentos, promoções, eventos e conteúdo no site, o *Arauto* traz promoções exclusivas a cada edição.

Para se cadastrar, visite o **site da Jambô**, desça a página até o final e insira seu e-mail no formulário do rodapé. Mas não vá deixar de acompanhar o Bardo!

Mais magia. Agora com clérigos!

Rafael Beltrame é um proeminente autor de conteúdo, tendo já produzido *Machados & Martelos* e o *Guia de Classes* pelo seu selo Moostache Books.

Agora, o autor apresenta através de financiamento coletivo um novo livro: *Arcano & Divino*, um suplemento concentrado nas classes conjuradoras. Suas 80 páginas trazem novos itens mágicos e novas magias. Entre as metas extras estão novas especializações para magos e clérigos.

Arcano & Divino está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

O *Império de Jade* está chegando!

E, para terminar este Notícias do Bardo dose dupla, um lembrete importante: o dia que ninguém achou que chegaria, o início da pré-venda de *Império de Jade*, está próximo!

O livro de RPG mais aguardado do Brasil entra em pré-venda dia **1° de agosto**, no site da Jambô.

Um RPG completo para aventuras com temática oriental, *Império* é compatível com *Tormenta RPG*, e traz uma versão modernizada desse sistema de jogo, com diversas novidades.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações críticas e decisivas, estimados apoiadores da nova Dragão Brasil! Como quase sempre, aqui fala o Paladino. Aquele que sempre se mantém clássico e fiel às origens, aquele que jamais foi reformulado, re-imaginado, rebootado...

— Não diz besteira, Paladino! Você já foi rebootado, sim! Olha aqui, nessa DB antiga! Você era todo esticadão! Agora é nanico e fofinho, parece até que saiu do desenho dos pôneis!

— Não me enche os pacovás, Paladina! Olha só, você também era mais alta e... hum... curvilínea...

— ERA! Esse tempo apelativo passou! Quem vive de passado é museu! Personagens clássicos estão ganhando releituras modernas!

— Aliás, Paladina, que roupa é essa?

— Pode me chamar de PALADIN-RA!

Combando Adoidado

1) *Para o talento Sincretismo, o devoto obrigatoriamente precisa seguir as restrições e obrigações de ambos os deuses, ou apenas do deus que servia antes? Ou o talento dá apenas a vantagem de pegar poderes concedidos?*

2) *As armas ancestrais do samurai podem receber a magia* lâmina afiada? *Se sim, como se calcula o crítico para uma arma com poder* afiada + *magia?*

3) *Uma arma pode ser obra-prima e acrescentar os aprimoramentos para armas do Manual do Combate, ou é um ou outro? Quantos aprimoramentos pode colocar numa única arma?*

4) *Um mago que precisa usar óculossofre penalidade de –2 na Percepção sem o apetrecho. O bônus por usar fica a critério do mestre ou seria simplesmente a anulação desse efeito negativo?*

5) *Uma espada curta feita de mitral e o aprimoramento precisa pode ser combinada com a magia* lâmina afiada?

6) *Eu li os artigos sobre as possíveis mudanças nas regras, para deixar o jogo mais simplificado. Vocês pretendem deixar ela parecida com D&D 5º?*

André Luis Rodrigues de Magalhães

1) Para pegar esse talento descrito no ***Manual do Devoto***, o único requisito é sua tendência — que não pode ser mais de um passo afastada da segunda divindade. Você não precisa seguir quaisquer obrigações e restrições. Sim, o talento apenas permite pegar poderes concedidos da segunda divindade.

2) A arma ancestral do samurai pode, sim, receber uma magia *lâmina afiada.* No entanto, a magia não acumula com a habilidade *afiada* para armas mágicas; se a arma ancestral já tem essa habilidade, então a magia não funciona.

3) Obra-prima conta como um aprimoramento. Conforme explica o próprio ***Manual do Combate***, bônus por aprimoramentos não acumulam entre si, nem com magia. Cada arma pode receber vários aprimoramento, desde que diferentes.

4) Esse acessório apresentado no ***Manual do Arcano*** cancela problemas de visão por idade avançada (uma regra opcional, impondo –2 em testes de Percepção ao atingir a meia idade). Um jogador que aceita essa penalidade (SEM usar óculos para corrigi-la) pode, a critério do mestre, receber algum tipo de bônus como compensação.

5) Sim, todos esses efeitos se acumulam. Uma espada curta de mitral, com o aprimoramento precisa, tem margem de ameaça 17-20. Enquanto estiver sob efeito da magia *lâmina afiada*, essa margem muda para 15-20 (efeitos que dobram a margem são sempre os primeiros a serem aplicados).

6) Não há nenhuma mudança prevista nas regras de ***Tormenta RPG***.

— Os tempos mudam, os jogos mudam, mas uma coisa não muda nunca. Jogadores estão sempre tentando combar!

— Deixa combar! Combar faz parte do jogo! PELA HONRA DE TORMENTA, EU TENHO O COMBO!!!

— Acalma, Paladina. Vai tomar um suquinho de maracujá.

Paladino-San

Salve, grande Paladino! Antes tudo, gostaria de dizer que sou seu maior fã e, se um dia permitir, gostaria de ser seu humilde aprendiz. Mas, por agora, já seria uma grande honra se pudesse tirar minhas dúvidas:

1) *Os faunos contariam como os Kemono do* ***Manual 3D&T Alpha****, ou existem diferenças? Caso não sejam o mesmo tipo de criatura, como eu poderia fazer um fauno como vantagem única?*

2) *O Manual diz que, para usar armas de fogo em Arton, precisa-se do talento Genialidade. Isso continua valendo no* ***Tormenta Alpha****?*

3) *Tudo bem se, no meio de uma campanha de* ***Tormenta Alpha****, eu fazer o Ultraman Zero aparecer no clímax de uma luta importante? Aliás, vocês pretendem fazer uma matéria sobre os Ultramen para 3D&T?*

4) *A Paladina está solteira? Ela é meu maior crush desde a infância!*

O-Obrigado por me ouvir, Paladino-San! Até mais!

Tico, o quase paladino

Um aprendiz! Enfim, alguém para limpar minha armadura de papelão (ou seja, apagar a sujeira com borracha) e fazer pão na chapa! Encaminhe seu currículo para o RH, por favor!

1) Em 3D&T, faunos são o mesmo que sátiros. Eles são construídos com a Vantagem Única Fada, com devidas modificações (mantendo Modelo Especial devido aos cascos, mas sem asas; custo final 2 pontos).

2) Em 3D&T, ter uma arma de fogo é apenas cosmético, sem efeito diferenciado em termos de jogo. Seu Poder de Fogo 5 causará o mesmo dano com um mosquete, um arco ou um hadouken. Então você não precisa de Genialidade.

3) Ótima ideia para uma adaptação, vamos pensar nisso. Quanto a um Ultraman aparecer em uma luta importante, lembre-se que NPCs não podem roubar a cena dos personagens jogadores. ELES são os protagonistas, e protagonista é aquele que resolve o problema.

4) Hum... muitos paladinos são impedidos de casar, e a Paladina tem o temperamento de um ogro com pedra no rim, então a resposta deve ser sim. Vai lá, campeão! Boa sorte!

— PALADINO!!! Você sabe que EU estou bem aqui com você, né?

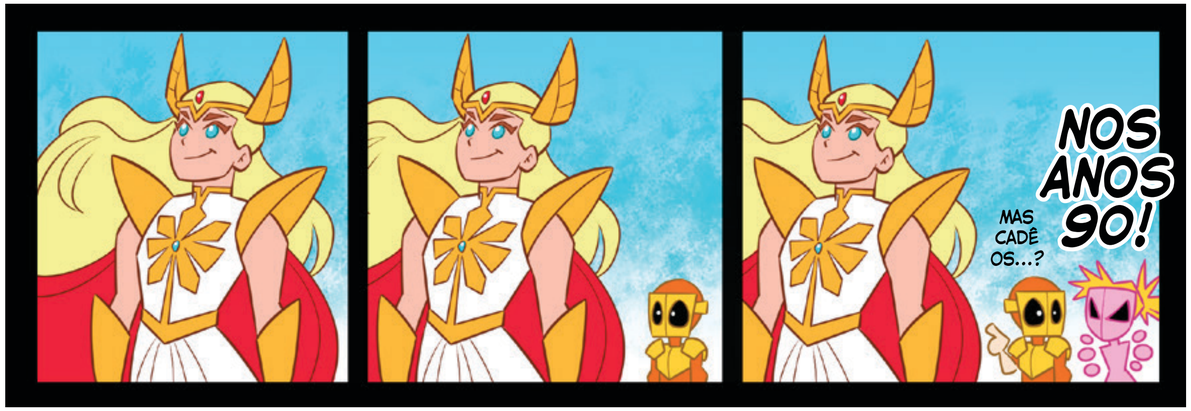
— Sim, mas gosto de fingir que não.

— Então tenta fingir que não vai apanhar agora...

Sempre e Nunca

Bom dia, saudações para toda a família Paladino dessa linda revista. É a primeira vez que escrevo (sendo assinante desde o renascimento da Dragão). Agradeço por toda a dedicação por cada edição, cada uma melhor que a anterior. Venho aqui pedir ajuda com minhas dúvidas existenciais em ***Tormenta RPG****. Desde já, agradeço.*

1) *Se uma espada de aço-rubi (sempre ignora RD) atinge um inimigo com o talento Guarda de Theudric (RD que nunca é ignorada), quem ganha? O sempre ou o nunca?*



2) *A habilidade de classe arrogância, do nobre de Valkaria, serve para calcular seguidores do talento Liderança? Essa mesma arrogância afeta outra habilidade do nobre, "Pff"? Ele conta como nível 20 para lançar magias por dia?*

3) *A habilidade espadachim do swashbuckler duelista diz que "não acumula com nenhum talento ou habilidade de classe". No nível 2 da mesma habilidade também diz que "se você estiver lutando contra exatamente dois oponentes e fizer pelo menos um ataque em cada, recebe +4 em CA contra esses oponentes até o início da sua próxima rodada." Porém a classe já recebe a habilidade autoconfiança, que dá bônus em CA pelo modificador de Carisma. No final das contas, autoconfiança acumula ou não com os bônus de CA do duelista?*

4) *E em nome de meus jogadores, quando o Leonel Caldela escreverá outro livro de regras de Tormenta?*

Wellington Barros Moraes,
vulgo Mr. Olhinho, que olha as falhas da realidade que Arton tem

1) Esse talento é apresentado no ***Manual do Combate***. Uma habilidade "sempre" e uma habilidade "nunca" se equilibram. Neste caso, a espada vence metade da RD.

2) O nobre de Valkaria é uma classe de prestígio vista no acessório ***Valkaria: Cidade Sob a Deusa***. A habilidade arrogância afeta apenas efeitos nocivos contra o personagem, e que sejam limitados por nível, como uma magia sono; não afeta quaisquer outras habilidades.

3) Esses bônus não se acumulam. Use apenas aquele que for maior.

4) Hoje não. Mas aguarde por algo tão bom quanto...

— Palada, lembra quando a gente era desenhado com caneta e colorido com tinta ecoline? Agora é tudo digital. Tudo muda. Ficar chorando, se apegando ao passado, não resolve nada.

— Disse a mascote de revista de RPG dos anos noventa...

— Nova Dragão Brasil! N-O-V-A!!! Qual parte do "nova" você NÃO ENTENDEU?!!

Outra Comprida

Olá prezados editores/autores desta revista e do meu mundo de fantasia medieval preferido. Com alguns anos de atraso, escrevo meu primeiro pergaminho oficial para vocês. Pensei em mil coisas sobre as quais escrever, mas no final optei por um pouco da minha história com o RPG e agradecer por todos os anos de entretenimento que vocês me proporcionaram. Nas célebres palavras de Steve Jobs são simples histórias, nada demais ("That's it. No big deal. Just three Stories")*.*

O PASSADO. *Como um típico Nerd dos anos 90, certo dia ouvi falar de um tal de "errepegê" (nas páginas da saudosa revista Herói). Acreditei que comecei a jogar RPG quando li/joguei os primeiros livros-jogos que tive contato. Depois pensei que estava jogando RPG quando joguei a Aventura Solo "Cascateiros do Ridículo" ("Só Aventuras – Nº 4", meados de 96/97). Alguns anos depois tive certeza de que finalmente comecei a jogar RPG quando comecei a jogar "cartinhas de RPG" (Magic The Gathering). Mas foi em 1999 que por um acaso de Nimb, eu e meus amigos do Magic conhecemos um jogador de RPG com uma DB nas mãos (Nº 55, das Amazonas). Começamos a jogar juntos o Tormenta (primeira edição) usando 3D&T, depois tivemos uma rápida passagem pela terceira edição e finalmente entramos na Era D20 com os primeiros manuais de D&D 3ª Ed. (depois a 3.5). Foram anos incríveis, mas que aos poucos foram perdendo espaço para faculdade, trabalho, namoradas, noivas, esposas, filhos, mudança de cidade/estado, etc. Por muito tempo o RPG ficou apenas nas lembranças e nas caixas empoeiradas dos nossos livros e kits de dados. Porém, a amizade daquele grupo permanece até hoje. E esse é o primeiro agradecimento que deixo a vocês: independente de continuar jogando ou não, os meus maiores e melhores amigos continuam sendo pertencentes àquele mesmo grupo que se reunia em tardes de gasosa, pipoteca e RPG (*"I never had any friends later on like the ones I had when I was twelve. Jesus, does anyone?"*).*

O PRESENTE. *Vivendo em outro estado, eu passava meses (até anos) sem ver meus amigos. Jogar RPG estava fora de questão. Mas graças a tecnologia, o RPG começava a ficar cada vez mais próximo: canais de youtube, jogos via aplicativos de mensagem instantânea e aos poucos todos começamos a sentir um chamado ancestral ecoando, como se um terrível e poderoso dragão adormecido estivesse prestes a ressurgir. Assim como a maioria da cena RPGística do país, fui arrebatado pela capa fake da DB Stranger Things, a posterior edição especial e a volta definitiva da revista (que fiz questão de assinar logo no início da campanha). E finalmente, no início do ano passado voltei para minha cidade natal e após mais de uma década conseguimos reunir a galera para rolar o nosso saudoso d20. Quando descobrimos que nossa antiga coleção de D&D 3.5 valia atualmente alguns tibares de ouro, optamos após muita reflexão (e dor no coração) vender todo o material e comprar os materiais de Tormenta RPG (só falta o Bestiário Vol. 1 que tá difícil hein!?). Vender aqueles títulos antigos que fizeram parte da nossa infância/adolescência foi algo muito difícil, mas foi o certo a fazer. Eu e meus amigos topamos jogar com um sistema familiar, mas totalmente revigorado, além de possibilitarmos a outras pessoas se divertir com os livros antigos ao invés de deixá-los empoeirados em uma estante como peças de um tesouro dracônico. Meu agradecimento a vocês aqui é: obrigado por terem mantido Tormenta vivo e dinâmico, nos possibilitando desapegar de livros e personagens antigos para abraçarmos o novo.* ("Kids, you can't cling to the past because no matter how tightly you hold on. It's already gone.")

O FUTURO. *Mesmo tendo começado a assinatura da nova DB desde o início, confesso que, por falta de tempo, cansaço, inabilidade com o formato digital, foi apenas recentemente que eu realmente li as revistas. Vi que muita coisa mudou e outras estavam exatamente como minhas saudosas lembranças. Os novos membros do time da DB são fantásticos. Lendo as colunas do Caldela até mesmo me empolguei em voltar a escrever meus contos, coisa que tinha deixado no passado. Entre as mudanças, uma das que mais me surpreendeu positivamente foi a questão da inclusão e representatividade (tema complexo de falar hoje em dia sem atrair a ira de nenhum bando de "trolls vermelhos" ou "trolls amarelos"). Sou um esposo apaixonado e pai coruja de uma menina linda, e diferente da minha versão anos 90's/00's eu não gosto de pensar nas mulheres como meros acessórios ou como pedaços de carne em exposição em um açougue. Gosto de pensar em um mundo em que minha filha e minha esposa sejam tratadas com o mesmo respeito e as mesmas oportunidades que qualquer homem. Sendo assim, é com muita alegria que vejo o amadurecimento dos autores e da revista em relação a este tema. O romance "Jóia da Alma" escrito por uma autora (Karen Soarele) é um dos melhores livros de fantasia que li recentemente. O mundo mudou e é legal que possamos mudar junto para que mais pessoas possam se sentir incluídas em um hobbie tão legal quanto o RPG. Por isso meu último agradecimento deste e-mail é por vocês continuarem me influenciando/ensinando de maneira positiva desde o simples fato de começar a ler e-books em smatphones e e-readers só por conta da Dragão Brasil e principalmente por me ajudar a vencer dia após dia um pouco dos preconceitos com os quais nossa geração foi construída/moldada. Continuem com sempre com essa campanha iniciada lá no início dos anos 90, que assim como meu grupo de jogo teve um pequeno hiato, mas que atualmente voa novamente como um temível dragão.* "A estrada em frente vai seguindo deixando a porta onde começa. Agora longe já vai indo, devo seguir nada me impeça... Que vem depois? Não sei mais nada".

Thiago Cordeiro, Curitiba/PR

— Paladino!!! Que carta enorme é essa? Ficamos sem espaço para Lendas Lendárias de novo!!!

— Bom, não é como se tivesse muitas para escolher e...

— Espera aí! Quer dizer que você escolheu esta carta gigante PORQUE NÃO TEM LENDAS LENDÁRIAS?!!

— Não mude de assunto.

HOMEM FORMIGA E A VESPA

DESTA VEZ, O QUE ENCOLHEU FOI A QUALIDADE

***Homem-Formiga e a Vespa* (assim mesmo, com esse artigo esquisito) é a continuação de *Homem-Formiga*, um dos filmes menos pretensiosos do Universo Marvel.**

Sabendo que não tinha um grande herói nas mãos (perdão pelo trocadilho), o primeiro *Homem-Formiga* apostou num humor leve. Funcionou. Se não foi um dos filmes mais emocionantes do estúdio, foi pelo menos um dos mais engraçados. A continuação aposta na mesma estratégia... Mas não funciona tão bem.

Na trama, Hank Pym, o Homem-Formiga original, está em busca de sua esposa, Janet Van Dyne, a Vespa original, que desapareceu após entrar no Reino Quântico trinta anos atrás (evento explicado no primeiro filme). Enquanto isso, Scott Lang, o Homem-Formiga atual, está em prisão domiciliar após os eventos de *Capitão América 3: Guerra Civil*. Scott quer apenas cumprir sua pena, mas acaba tendo que vestir o traje novamente para ajudar Hank — e Hope, filha dele e a Vespa atual — a encontrar Janet.

Uma jornada em busca de Janet teria dado um ótimo filme. O Reino Quântico é uma dimensão misteriosa, com leis diferentes, onde *qualquer coisa* pode acontecer. No mundo real, nosso entendimento científico sobre física quântica é limitado, o que é a desculpa perfeita para os roteiristas inventarem todo tipo de coisa interessante.

Infelizmente, o filme desperdiça essa oportunidade. Praticamente toda a ação se passa na Terra, numa trama envolvendo o roubo de uma peça necessária para entrar no Reino Quântico. Entre mostrar uma jornada por uma dimensão incrível e perseguições de carro, o filme escolhe a segunda opção. Como se já não tivessemos perseguições o suficiente no cinema!

Se como aventura científica o filme fracassa, como comédia se sai melhor. As piadas são leves — este talvez seja o filme mais infantil da Marvel —, mas funcionam. Entretanto, há certo exagero no aspecto cômico. Praticamente *todos* os coadjuvantes são abobados! Nem os vilões escapam completamente.

Dos dois antagonistas do filme, um é um contrabandista mequetrefe, que em nenhum momento mete medo. Já o outro, a Fantasma, é mais interessante, e consegue injetar um pouco de tensão.

A grande falha do filme é vender a ideia de que irá explorar as maravilhas do Reino Quântico, mas *não* entregar nada disso. Para completar, se em *Homem-Formiga* temos cenas como o Jaqueta Amarela sendo atropelado pelo trem durante a luta final — uma das mais engraçadas da Marvel — aqui temos várias piadas boas, mas nenhuma realmente memorável.

Não adianta: o jeito é esperar por *Vingadores 4*.

(Ah, falando em Vingadores, a Marvel vendeu a ideia de que *Homem-Formiga e a Vespa* levaria em conta os eventos de *Guerra Infinita*. Se é isso o que você procura ao comprar o ingresso, melhor ir sem expectativas...)

GUILHERME DEI SVALDI

OS INCRÍVEIS 2

QUATORZE ANOS NÃO FORAM SUFICIENTES

Quando saí de *Homem-Formiga e a Vespa*, estava um pouco decepcionado. Porém, me consolei no fato de que, na semana seguinte, iria assistir a *Os Incríveis 2*. Ora, a Pixar raramente decepciona, e só faz uma sequência quando realmente tem uma boa história para contar*.

Os Incríveis 2, como todo mundo sabe, é a continuação um tanto atrasada de *Os Incríveis*, a animação sobre uma família de super-heróis, de 2004. O original é uma das grandes obras do estúdio, e um dos meus filmes de supers favorito. Já esse...

Antes de começar a resenha, é importante dizer que boa parte dos filmes que tenho visto são de super-heróis — não à toa, minha outra resenha nesta edição *também* é de um filme de supers. O gênero dominou o cinema! Hoje, ser uma história de super-heróis não é algo especial por si só. Isso não é necessariamente um problema, claro — basta ser uma *boa* história de supers. Infelizmente, esse não é o caso.

Inspirado no Quarteto Fantástico, *Os Incríveis* é, como dito acima, um filme sobre uma família de super-heróis. É parte do tropo que pega famílias e as coloca em cenários inusitados — vemos isso em *Família Addams* (família com terror), *Perdidos no Espaço* (família com ficção científica) e outras obras. Histórias assim são legais porque permitem misturar o fantástico com o lado humano, reconhecível — afinal, quase todo mundo pode se relacionar com uma história sobre pais, mães e filhos.

O problema é que todo o arco sobre a família do filme é chato e clichê. O marido tendo que cuidar dos filhos e descobrindo o quão difícil é a rotina da esposa, sério? Quantas vezes já não vimos isso em filmes dos anos 90? Estamos em 2018 — Beto (o Sr. Incrível) já deveria saber dividir as tarefas domésticas! Os outros conflitos também não são nada inspirados. Violeta, a filha adolescente, está com problemas românticos no colégio. E Flecha, o moleque espevitado, tem dificuldade com a lição de matemática.

Não sei vocês, mas eu esperava um filme empolgante, não um retrato da família mais clichê imaginável.

O arco da Mulher Elástica, que poderia salvar, não se ajuda. Ela, pelo menos, enfrenta missões super-heroicas — porém, fica muito evidente desde o início que os desafios são forjados pelo vilão.

Assim, ficamos entre uma história com a qual é difícil se importar e uma que não tem peso algum.

Nem tudo é ruim. A animação, como esperado da Pixar, é linda. E os usos dos poderes nas batalhas são bem criativos — mais plásticos que nos filmes live action. Mas, levando em conta que estamos falando do estúdio que trouxe filmes como *Toy Story* — e o próprio *Os Incríveis* original — a experiência como um todo deixa muito a desejar.

Para fazer uma sequência, a Pixar sempre espera até ter uma boa história para contar. Desta vez, deveria ter esperado um pouco mais.

GUILHERME DEI SVALDI

**Com exceção da franquia Carros.*

RESENHAS

LANKHMAR

A VOLTA DA CLÁSSICA CIDADE DOS LADRÕES

Quando se pensa na gênese da fantasia medieval e, principalmente, em *D&D* pensamos frequentemente em *O Senhor dos Anéis*.

Acontece que as inspirações do RPG de fantasia medieval vão muito além disso, como o sistema de magia inspirado pelas obras de **Jack Vance**. Essas inspirações eram listadas no Apêndice N das primeiras edições de *D&D*. Entre essas inspirações, temos um dos pilares do gênero espada e feitiçaria: *Lankhmar*, os contos de Fafhrd e Rateiro Cinzento de **Fritz Leiber**. Esse cenário, ao mesmo tempo familiar e intrigante, acaba de chegar ao Brasil como uma série de suplementos para *Savage Worlds* pela editora Retropunk.

Muitas versões

Lankhmar tem uma forte relação com RPG. *Deities & Demigods* (*AD&D 1e*) e *Legends & Lore* (*AD&D 2e*) tinham seções sobre a mitologia desse mundo. Houve um suplemento para a primeira e segunda edições de *AD&D* adaptando o cenário, chamado *Lankhmar — City of Adventure*. Mais tarde, até mesmo foi lançada uma caixa, *The New Adventures of Fafhrd and Grey Mouser*, com a nova opção de usar um sistema alternativo com regras simplificadas. Depois de *AD&D*, *Lankhmar* também teve versões para *RuneQuest*, *Savage Worlds* e *DCC RPG*.

Savage Worlds

Quando lidamos com um produto licenciado, a primeira grande pergunta é: como o jogo base sustenta o cenário. No caso de *Lankhmar*, a resposta é *perfeitamente*. A premissa do rápido, furioso e divertido que é a força motriz por trás de *Savage Worlds* se encaixa como uma luva na narrativa de *Lankhmar*. A letalidade dos combates também é incrivelmente correlata, principalmente para os antagonistas; os personagens dos jogadores nunca esquecem de guardar benes para não morrer. Uma pessoa desavisada poderia, inclusive, achar que *Lankhmar* foi criado especificamente para *Savage Worlds*.

A magia

A grande diferença entre as histórias de Leiber e Savage Worlds é a forma como se lida com magia. Como na esmagadora maioria dos RPGs contemporâneos, *Savage Worlds* trata forças arcanas como uma ferramenta previsível, um poder fácil de usar. Você aponta o dedo e o efeito acontece. Em histórias de espada e feitiçaria, porém, a magia é uma força traiçoeira e insidiosa. Para retratar isso, *Lankhmar* apresenta um novo sistema de magia.

As principais diferenças são a ausência de pontos de poder, o choque de retorno de formas diferentes para cada tipo de magia, a não existência de feitiços de ataque direto (nada de bola de fogo!) e a duração maior das magias em geral. A magia também é mais estática e difícil de alterar. Além dessas diferenças gerais, *Lankhmar* divide magia entre branca, negra e elemental. Elas podem ser acessadas através de dois antecedentes arcanos, Magia e Magia Elemental.

Cidade dos Ladrões

Lankhmar é uma grande cidade em um mundo medieval, Nehwon. Populosa, decadente e traiçoeira. Coberta por uma mistura perene de neblina e fumaça, é conhecida como Cidade das Sete Mil Vintenas de Fontes de Fumaça. Mas se é um lugar tão perigoso e fumacento, por que as pessoas vão para lá?

Porque lá é o centro da civilização. A grande metrópole tem todos os prazeres e comodidades do mundo disponíveis… pelo preço certo. Para desfrutar disso, é preciso encarar ladrões, assassinos e cultistas sombrios. É meio que um Rio de Janeiro medieval.

As descrições do livro se aproveitam da riqueza dos romances de Fritz Leiber e apresentam diferentes camadas da cidade. Além de descrever o histórico, sua estrutura política e suas principais organizações, *Cidade dos Ladrões* traz desde a religião até os tipos de comida e bebida preferidos na cidade.

Jogando com ladrões

Logo depois da icônica cidade, Lankhmar é conhecida por seus ladrões. Os personagens dos jogadores não precisam ser exatamente ladinos nem pertencer à poderosa Guilda dos Ladrões, mas devem ser moralmente ambíguos. Da mesma forma que Fafhrd e Rateiro Cinzento, os PJs de Lankhmar são pessoas que costumam pensar primeiro em si mesmas e em encher os bolsos de dinheiro. Não são paladinos de armadura ou clérigos dos deuses da luz: são punguistas, mercenários ou trambiqueiros.

Isso não quer dizer que eles são monstros sem coração. As aventuras prontas costumam apresentar escolhas difíceis, especialmente entre ganho monetário e fazer a coisa certa. De certa forma, quando um mercenário faz a coisa certa sem ganhar nada por isso, se torna mais heroico que um paladino que faz a coisa certa porque esse é o código de conduta ditado pelo seu deus ou pela sua ordem.

As mecânicas apoiam esse pontos de vista de moralidade cinzenta. O livro inclui novas Complicações (o equivalente de *Savage Worlds* às tradicionais Desvantagens) e quase todas elas são sobre falhas de caráter. Para manter os personagens nesse raciocínio de precisar de dinheiro, numa espécie de miséria permanente, existem regras para que os personagens percam seu dinheiro.

Se você já leu os romances de Fahrd e Rateiro Cinzento, sabe que isso ocorre com certa frequência com eles.

Um mundo esquisito e corrupto

O último elemento central do mundo de Nehwon é sua esquisitice. Lankhmar não é apenas pulp, é um pulp propositalmente esquisito. Não é um mundo de orcs com machados e dragões de fogo. É um mundo de carniçais canibais com pele transparente, de aranhas voadoras luminosas. Em Lankhmar, em vez das sereias convidarem os personagens dos jogadores para afogá-los, elas os chantageiam com afogamento para que eles as ajudem a derrubar seus rivais.

Além de esquisito, Nehwon é inerentemente corrupto. Toda sociedade, toda cultura, toda religião tem algum elemento podre e todo mundo quer passar a perna em todo mundo. Jogadores paranoicos vão, finalmente, se sentir em casa.

Aspectos técnicos

Cidade dos Ladrões é um livro de 108 páginas com miolo colorido e capa dura. É ricamente ilustrado, mas vale notar que a arte adota um estilo mais moderno do que aquele tradicionalmente associada a *Lankhmar*. A tradução de **Eder Marques** é competente e fluida, pecando apenas aqui e ali por ser literal demais.

O texto alcança um bom equilíbrio entre a quantidade de informação que disponibiliza e os espaços que deixa em aberto para serem preenchidos pelos grupos de jogo.

Honra entre ladrões

Se você tem interesse em aventuras de espada e feitiçaria cheias de ação, intriga e esquisitice; se quer se aventurar por uma cidade traiçoeira cheia de pessoas mais traiçoeiras ainda; se é fã das histórias de Fafhrd e Rateiro Cinzento; se gosta de *Savage Worlds*… então *Lankhmar: Cidade dos Ladrões* é o cenário perfeito para você.

Porém, se você prefere fantasia mais heroica, exploração de masmorras e ser um Herói (com H maiúsculo mesmo), vai se decepcionar. Não espere esse tipo de honestidade de ninguém em Lankhmar ou acabará se entregando. Não há honra entre ladrões!

Uma linha completa

Além de Cidade dos Ladrões, a Retropunk trouxe para o Brasil *Inimigos Selvagens de Nehwon* (uma espécie de bestiário), *Contos Selvagens da Guilda dos Ladrões* (uma coletânea de aventuras) e *Mares Selvagens de Nehwon* (sobre aventuras navais, também contendo várias aventuras).

Esse último livro inclusive saiu no Brasil antes de ser lançado pela Pinnacle nos EUA. Caso queira se aventurar por Lankhmar, todos estão disponíveis na loja da **Retropunk**.

THIAGO ROSA

DICAS DE MESTRE

O OGRO DA MESA

Será que sua função no jogo virou emputecer as pessoas?

Jogar RPG é sobre divertir-se com amigos, você está cansado de ler isso. Quando esse objetivo não é alcançado, o jogo fracassa. Essa é a única maneira de "perder" jogando RPG.

Claro, quase ninguém *quer* estragar o jogo (isto é, ninguém que não seja um perfeito mané). Quase ninguém acredita estar fazendo isso de propósito. Infelizmente, existe verdade nas palavras imortais do comediante **Ricky Gervais**: *"Quando você está morto, você não sabe disso, os outros é que sofrem; o mesmo vale quando você é estúpido."*

Quando seus amigos nunca encontram tempo para uma sessão, ou lembram de compromissos quando você avisa que jogará, ou sua campanha começa com seis jogadores e acaba com dois... Em casos assim, vale a pena considerar. Será que você joga bem? Será que você é um companheiro divertido? Ou será que sua presença é tão divertida quanto um tiro no joelho? Será que você não se tornou o ogro da mesa? Cada grupo é diferente, cada jogador ou mestre tem suas preferências e aversões. Mesmo assim, há certos comportamentos que irritam quase todo mundo na mesa. Se você insiste em fazê-los, você se torna o ogro, alguém cuja função é simplesmente destruir a diversão e emputecer os outros.

Para sua sorte, separamos uma lista desses comportamentos. Confira se você não está praticando nenhum deles. Ainda há salvação.

Emputecendo o mestre

Consultar regras em sua rodada. Já mencionado em "Mesa Cheia" (DB 131), mas é melhor insistir. Não espere para folhear os livros *na sua vez* de jogar. Como jogador, é seu dever conhecer as habilidades de seu personagem. Saiba como funcionam seus talentos, magias e manobras. Saiba quantos e quais dados precisa rolar para o dano de seus ataques. Saiba a dificuldade dos testes para resistir às suas magias. Óbvio que poucos jogadores conseguem memorizar *tudo* sobre todos os poderes do personagem, especialmente em níveis altos. Mas, pelo menos, saiba como funciona a manobra ou magia que você pretende tentar na próxima rodada. Obrigar todo mundo a esperar enquanto você consulta livros é falta de consideração.

Não saber o que está rolando. Você não está prestando atenção. Está folheando aquele livro do amigo. Está trocando mensagens no Whats. Está pensando nas sobras de pizza na geladeira, ou espiando o futebol na tevê. Chega sua vez, o mestre pergunta o que você faz. *"Hã, mas o que está acontecendo mesmo?* — você pergunta, forçando o mestre a interromper tudo para explicar o que aconteceu desde sua rodada anterior, mergulhando a sessão em um fosso pegajoso de tédio. Isso é *muito* irritante, não apenas para o mestre, mas para todos os outros jogadores. Distrair-se por acidente não é crime, mas procure evitar. Afinal, se isso acontece repetidas vezes, fica óbvio que você preferia estar em outro lugar, fazendo outra coisa.

Trapacear. Por que, POR QUE trapacear em um jogo de RPG?! Por que mexer naquele número para aumentar um pouco aquela habilidade, sem ninguém notar? Por que tentar conjurar uma magia que na verdade você não memorizou, ou sequer aprendeu? Por que pegar um talento cujos pré-requisitos você não atende? Maximizar seu personagem é uma coisa — buscar o melhor que as regras oferecem faz parte do jogo. Errar regras de propósito, não. Você estará aumentando suas chances, conseguindo rolagens melhores... e enganando seus amigos. Talvez você tenha algum orgulho dessa esperteza. Talvez você veja como algum tipo de vitória. Mas francamente, se você pensa assim, não é o tipo de jogador que queremos em nosso *hobby*.

Mudar de assunto. *"Alguém aqui já viu o novo Godzilla? Porque ficou mesmo muito bom e...* — começa alguém quando o mestre está explicando sobre o desaparecimento do príncipe e a ameaça de guerra entre os reinos. Ok, RPG é sobre reunir amigos, e amigos gostam de conversar sobre assuntos diversos. Citar alguma coisa rapidamente, contar uma piada ligeira, não é problema. Começar uma conversa sem nenhuma relação com a aventura, isso sim pode ser um problema. Ênfase em "pode ser", porque talvez não seja; talvez o grupo esteja *mesmo* curioso sobre o assunto novo. Se vocês jogam assim, se interrompem tudo quando surge algo mais interessante, então ótimo! Apenas lembre-se, vocês estão reunidos ali para *jogar*; alguns, ou todos, talvez preferissem estar fazendo isso.

Não interpretar ou interpretar demais. Isso fica totalmente por conta do estilo de cada grupo. Há jogadores empolgados que descrevem as ações de seus personagens com narrações épicas. Há outros igualmente empolgados que apenas rolam os dados e comemoram seus acertos. Ambos estão certos. Mas quando você adota um estilo muito diferente *do grupo*, acabará destoando. Se todos realizam verdadeiras encenações teatrais, só rolar do dado dizendo "eu ataco" soará seco e rude. Se todos citam as regras que estão usando e fazem cálculos animados, um longo discurso de bardo será enfadonho. Procure o equilíbrio. Mudar o tom de voz enquanto fala por seu personagem não vai matar você. Encurtar sua atuação também não.

Esfregar as regras na cara do mestre. Outra vez, isso depende do estilo do grupo. Digamos que a proposta seja sempre seguir os livros oficiais, com rolagens abertas e tudo. Se o mestre descreve algo contrário à regra padrão, então você pode protestar. Mas lembre-se sempre, o mestre está *acima* das regras. Ele pode mudá-las, pode ignorá-las — e em muitos grupos, ele o faz. Cuida para que uma rolagem inconveniente não torne tudo fácil ou difícil demais. A magia funciona de forma diferente. O vilão realiza algo que não deveria ser capaz. O monstro manifesta um poder que outros como ele não têm. Um curto protesto está ok, talvez o mestre tenha mesmo se enganado. Mas insistir que o mestre não está seguindo a regra só torna você um chato.

Ignorar os ganchos. O mestre planejou tudo ao longo da semana. Mapeou o castelo, preencheu as fichas dos inimigos e monstros. Ele descreve a imponente e misteriosa construção diante dos aventureiros, para então ouvir: "Eu não quero entrar nesse castelo, eu quero caçar orcs porque meu personagem gosta de caçar orcs, vamos embora." Agora enfie uma coisa nessa sua cabeça dura: quando o mestre apresenta uma pista, um gancho, isso *não é* uma pegadinha. *Não é* armadilha (mesmo quando leva de fato a uma armadilha). Um gancho é a oportunidade para seu personagem atuar na aventura. Morder a isca *não torna* você idiota. Tentar um caminho diferente não torna você mais esperto. Claro, às vezes o desvio é acidental; uma pista sutil demais, jogadores

distraídos demais. Outras vezes, o gancho é *muito* contrário às convicções de seu personagem — digamos, um clérigo maligno tentando contratar um paladino. Mas, quando você apenas teima em não seguir a pista, está apenas tornando o duro trabalho do mestre ainda mais duro.

EU ATACO. Ah, quantas cenas e encontros cuidadosamente planejados acabaram arruinados por estas duas palavras! O grupo de NPCs com pistas valiosas, o elfo negro fugitivo em apuros, o mensageiro afobado à procura dos heróis... todos sumariamente dizimados porque "meu personagem é um guerreiro/bárbaro/street fighter violento e gosta de lutar!" A tocaia cautelosa, o disfarce impecável, a desativação da armadilha, a infiltração furtiva cuidadosamente planejada — tudo vai à merda quando o bárbaro rosnador sai correndo e espumando feito cachorro louco. Eis, portanto, um dos grandes mistérios do universo. O jogador que, por alguma razão, enxerga tudo que se move como alvo para seus ataques e magias. Não deixa o mestre interpretar. Não deixa os outros jogadores interpretarem. Não é convidado para jogar outra vez. Não faz falta.

REPETIR FICHAS DE PERSONAGEM. Então você está todo orgulhoso de seu personagem combado... aham, cuidadosamente construído. Você joga, joga, se diverte. Mas ele morre. Ou então, outra campanha com outros heróis vai começar. Então você só muda o nome e joga com um personagem *exatamente igual*. Até o nome é parecido! Irmãos gêmeos, você justifica! Ok, construir um novo personagem pode ser trabalhoso, ainda mais em níveis médios/altos. Mas, quando você tenta fugir dessa tarefa, também está sugerindo que não vale a pena se esforçar para aventurar-se com seus amigos. Não faz mal recorrer a uma solução picareta de vez em quando (eu mesmo uso estatísticas de algum monstro quando não quero construir um personagem). Mas, quando todos no grupo aceitam a tarefa, você também deveria.

Emputecendo os jogadores

CONSULTAR REGRAS EM SUA RODADA. Já não vimos este? Infelizmente, muito pior que um jogador consultando livros na sua vez, é um mestre fazendo o mesmo. O mestre é supostamente aquele que deve conhecer todas as regras, deve saber tudo que acontece na aventura — afinal, ele a planejou. Claro, pode ser difícil memorizar livros inteiros, ou conhecer todos os detalhes no mundo de campanha, ou saber o conteúdo exato de cada aposento no mapa. Consultas rápidas são permitidas, mas não passe disso. Faça resumos, notas, tabelas. Se esquecer de algo, improvise, invente na hora. *Não deixe* os jogadores esperando enquanto você folheia livros.

CONTAR HISTÓRIAS LONGAS/CHATAS. Ok, então você *realmente* leu tudo sobre o mundo de campanha, conhece todos os eventos históricos, memorizou as fichas e históricos de todos os personagens notáveis. Você está pronto para introduzir os jogadores nesse mundo com uma completa e detalhada narrativa. *Não faça isso!* RPG é sobre contar histórias, verdade. Mas os jogadores não estão ali apenas para ouvir essas histórias, eles querem *fazer parte* delas. Então tenha cuidado com a dosagem. Apresente os fatos aos poucos, descreva apenas o mínimo necessário para começar. Quando um jogador pergunta por mais detalhes (ou faz um teste de Conhecimento), *nesse* caso use sua farta bagagem para saciar essa curiosidade.

NÃO FAZER A HISTÓRIA ANDAR. Lá estão os aventureiros no último aposento da masmorra. Não há inimigos. Não há tesouros. Não há outros caminhos ou passagens secretas. Não há pistas sobre como prosseguir. O que fazer? *"Ahn, sei lá* — responde o mestre, talvez esperando que a aventura se faça sozinha? Deixar os jogadores empacados, sem rumo, é o pecado mais mortal na mestragem! Pense em quando jogou um game de exploração, especialmente dos mais antigos, e apenas ficou vagando por horas até algo finalmente acontecer. Um mestre que não faz a aventura andar é muito pior, porque só ele decide quando algo acontece. Um filme ou livro de aventura não tem pausas tediosas (exceto quando a pausa serve a algum propósito). Não deixe os jogadores encalhados, inativos. Nunca!

PROTEGER NPCs. Óbvia, clássica e muito irritante. Não sem motivo, muita gente acha que PdM (Personagem do Mestre) também quer dizer Protegido do Mestre. Você tem liberdade para exceder os limites impostos aos jogadores, liberdade para construir personagens como bem quiser — até mesmo inventando poderes novos que não existem nas regras padrão. Você fica orgulhoso de sua criação, você quer ver seu herói/vilão brilhar, como qualquer jogador gostaria. Em jogo, faz seu máximo para exaltá-lo. Descreve suas ações de formas incríveis, manipula suas rolagens para evitar que falhe. Faz com que participe dos combates, sempre lutando melhor que os jogadores, ao seu lado ou contra eles. É uma tentação difícil de evitar. Mas, ao fazê-lo, acaba ofuscando os próprios heróis. *Eles* são os protagonistas, *eles* são os personagens principais. Pouco importa quanto você investiu em um aliado, ele está ali para *ajudar*. Pouco importa quanto investiu em um vilão, ele está ali para *ser derrotado*. Não roube o protagonismo, não roube a cena.

ESCOLHER FAVORITOS. Parecido com o anterior, mas mais difícil de perceber. Durante o jogo, talvez o mestre acabe

simpatizando com um jogador específico. Talvez sejam grandes amigos na vida real. Talvez seu estilo de jogo seja parecido. Talvez ele seja mais esforçado em explorar a aventura, desvendar os mistérios, interagir com os NPCs — enfim, valorizar o esforço do mestre. Em casos assim, é comum que o mestre acabe (mesmo inconscientemente) favorecendo esse jogador, criando mais oportunidade para ele. Sendo clérigo, sua divindade se manifesta. Sendo ladino, surgem mais armadilhas ou bolsas a surrupiar. Sim, você adivinhou, isso é injusto com os demais; todos os jogadores merecem igual atenção. Aqueles não colocados em um pedestal podem passar a evitar suas campanhas. Ninguém poderá culpá-los.

PLANEJAR CONTRA OS JOGADORES. Atenção, isso agora pode parecer contrário a algumas recomendações já vistas aqui em Dicas de Mestre. Digamos que seu grupo tornou-se bastante poderoso (apelão), exigindo que você planeje os encontros com cuidado. Você prepara inimigos que exploram justamente suas fraquezas. Contra aquele mago combado, os monstros serão imunes a magia. Contra o ranger mortífero com duas espadas, os inimigos atacam à distância. Contra o ladino e seu dano ignorante por ataque furtivo, o lorde guerreiro usa uma armadura de fortificação. Você pode alegar que o vilão é inteligente, estudou os heróis e suas habilidades, preparou-se de acordo. Isso funcionará uma vez ou outra. Mas se começar a acontecer em *todos* os encontros, os jogadores vão perceber que você está apelando. Seja justo.

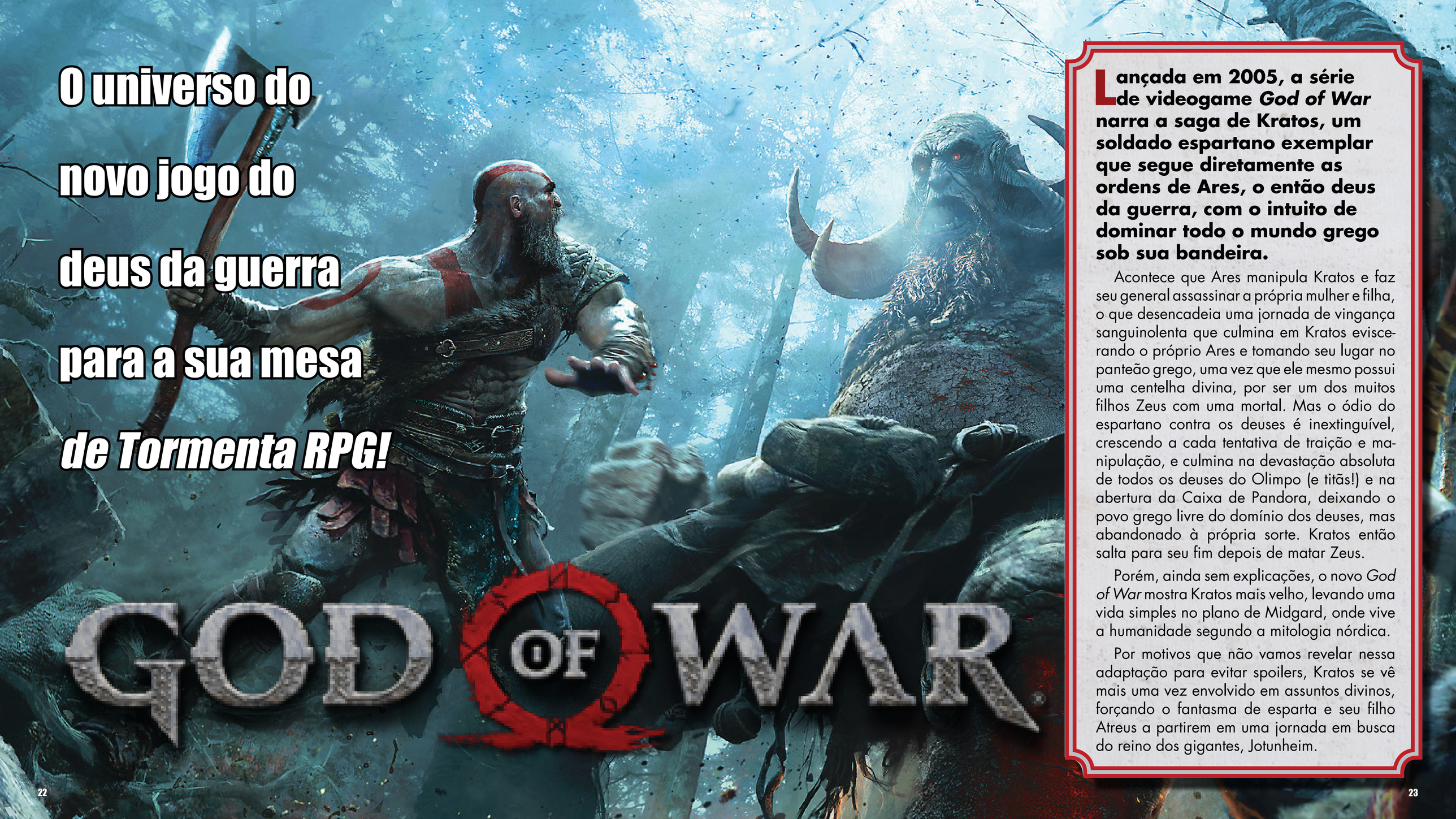
INVENTAR NA HORA. *"Mas você não disse lá atrás que...?* — eu disse para inventar quando for necessário para manter o jogo fluindo. Veja se esta situação parece familiar. Vocês estão reunidos para a aventura. Seguem alguma pista pouco específica, algo sobre monstros escondidos na floresta ou coisa assim. Viajam sem que nada aconteça. Enfrentam um encontro claramente aleatório, um combate contra lobos, orcs, goblins, kobolds ou outros monstros genéricos. A jornada segue até o próximo encontro, sem ligação com o anterior. Enfim alcançam uma masmorra. Os aposentos e seus ocupantes não fazem sentido; há um bando de trolls na câmara vizinha aos elfos negros, sem que um atacasse o outro. *"Mestre, você não planejou nenhuma aventura e está inventando tudo, não é?* — ao que o mestre balbucia *"N-não, claro que não, e-eu tenho tudo anotado, bem aqui em algum lugar..."* Ser mestre exige preparo, exige tempo e esforço. Quando você não planeja a aventura, está apenas dizendo aos jogadores que não vale a pena o esforço de entretê-los. Deixe que eles percebam isso, e diga adeus a seu cargo.

PALADINO

O novo site da Jambô já está no ar!

Confira o catálogo completo
da editora, além de promoções
e produtos exclusivos!

O universo do novo jogo do deus da guerra para a sua mesa *de Tormenta RPG!*



Lançada em 2005, a série de videogame *God of War* narra a saga de Kratos, um soldado espartano exemplar que segue diretamente as ordens de Ares, o então deus da guerra, com o intuito de dominar todo o mundo grego sob sua bandeira.

Acontece que Ares manipula Kratos e faz seu general assassinar a própria mulher e filha, o que desencadeia uma jornada de vingança sanguinolenta que culmina em Kratos eviscerando o próprio Ares e tomando seu lugar no panteão grego, uma vez que ele mesmo possui uma centelha divina, por ser um dos muitos filhos Zeus com uma mortal. Mas o ódio do espartano contra os deuses é inextinguível, crescendo a cada tentativa de traição e manipulação, e culmina na devastação absoluta de todos os deuses do Olimpo (e titãs!) e na abertura da Caixa de Pandora, deixando o povo grego livre do domínio dos deuses, mas abandonado à própria sorte. Kratos então salta para seu fim depois de matar Zeus.

Porém, ainda sem explicações, o novo *God of War* mostra Kratos mais velho, levando uma vida simples no plano de Midgard, onde vive a humanidade segundo a mitologia nórdica.

Por motivos que não vamos revelar nessa adaptação para evitar spoilers, Kratos se vê mais uma vez envolvido em assuntos divinos, forçando o fantasma de esparta e seu filho Atreus a partirem em uma jornada em busca do reino dos gigantes, Jotunheim.

O Templo de Tyr e os Nove Reinos

Na versão do game, Midgard abriga uma construção ancestral conhecida como O Templo de Tyr, uma imensa fortaleza localizada no centro de um grande lago, circundada por nove torres, cada uma simbolizando um dos nove reinos do mundo nórdico. O templo possui uma única porta de entrada através de uma longa ponte, que pode ser rotacionada para se alinhar com qualquer uma das nove torres, permitindo que criaturas dentro da sala principal usem os cristais mágicos do templo para viajar entre os reinos, através de um sistema complexo que envolve uma conexão com a Árvore dos Mundos e a luz da Bifrost.

A lenda conta que Tyr foi um dos mais poderosos e influentes Aesir, filho de Odin, e adorado como um deus por muitas culturas através do multiverso. Usando esse templo, Tyr viajou por inúmeros mundos e planos, acreditando que conhecer novas culturas era a única maneira de unificar as raças e atingir a paz entre os reinos, principalmente com os Jötnar (ou Gigantes), arqui-inimigos dos Aesir. Infelizmente para Tyr, Odin tinha planos diferentes, e queria se aproveitar da diplomacia e prestígio do filho para acessar Jotunheim e roubar os segredos dos gigantes. Antecipando a traição de Odin, Tyr e os gigantes usaram sua magia para esconder Jotunheim no Reino entre Reinos, o que enfureceu o Pai de Todos e culminou no massacre de todos os gigantes de Midgard pelas mãos de Thor.

Em seu rompante de raiva, Odin matou Tyr e aprisionou seu conselheiro Mimir, como punição por conspirar com os gigantes. O templo e seus segredos ficaram abandonados por mais de um século, até que o lendário anão ferreiro Brokk decidiu fazer do hall de entrada sua nova oficina. Durante a jornada de Kratos, o templo é reativado e retoma suas capacidades mágicas de viajar entre os planos.

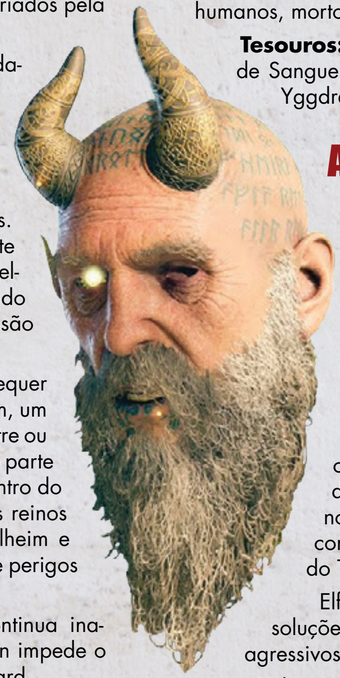
Enquanto Kratos explorava o templo, pudemos ver uma série de artefatos de diferentes culturas e mitologias dos reinos visitados por Tyr, entre eles gregos, celtas, egípcios, nipônicos e até ameríndios. Seria possível, então, que o aesir tenha visitado até mesmo Arton em suas jornadas?

O mestre pode dar acesso ao templo de diversas formas, seja através de uma chave-cristal encontrada entre os espólios de um covil de dragão, ou mesmo um portal estranho construído em ruínas enânicas. O importante é que, ao chegar na sala central do templo, os jogadores podem ter acesso à Midgard e aos demais reinos desbravados anteriormente por Kratos e Atreus, além da oficina dos lendários irmãos ferreiros Brokk e Sindri, podendo comprar equipamentos raros criados pela técnica de forja rúnica (veja adiante).

Para efeitos de aventura, é recomendado que os personagens visitem Midgard depois dos acontecimentos do game. Kratos e Atreus estão em sua casa, e podem até mesmo interagir com os jogadores, caso necessário, seja pedindo ajuda à dupla ou como antagonistas. Nesse último caso, apenas tenha em mente que ambos são poderosos, o que provavelmente faria a aventura acabar mais rápido do que o previsto (veja as fichas na sessão Chefe de Fase!).

No game, ativar a ponte do templo requer uma chave imbuída com a luz de Alfheim, um artefato que pode ser ignorado pelo mestre ou então construído por Brokk e Sindri como parte da aventura. O importante é que, de dentro do templo, os jogadores podem acessar os reinos de Midgard, Alfheim, Helheim, Muspelheim e Niflheim, onde encontrarão uma série de perigos e tesouros!

Feliz ou infelizmente, Jotunheim continua inacessível pelo templo, e a magia de Odin impede o acesso a Vanaheim, Svartalfheim e Asgard.



Midgard, o reino dos homens

Plano onde vivem os humanos e outras criaturas místicas, muito parecido com a Terra em termos de clima, geografia e flora. Por conta do aprisionamento temporário das valquírias, as almas que deveriam ir para Helheim estão retornando como mortos-vivos que infestam as terras, além de poderosos trolls, ogros e os sempre problemáticos humanos.

Existem vários pontos interessantes em Midgard, a maioria abandonado ou em ruínas. Entre eles estão as fortalezas enânicas de Konunsgard e Veithurgard, as Minas Lundsuther, os depósitos abandonados dos anões construtores Buri e Fafnir, a cidadela abandonada dos anões dentro da grande montanha e o Conselho das Valquírias.

Criaturas: ancião elemental, devorador de almas, humanos, mortos-vivos, trolls, ogros, wulvers e viajantes.

Tesouros: Aço de Svartalfheim, Chifre de Hidromel de Sangue, Maçã de Iddun, Gotas de Orvalho de Yggdrasil e runas mágicas.

Alfheim, reino dos elfos da luz e da sombra

Tomado por uma natureza exuberante entremeada de construções ancestrais e pontes feitas de luz sólida, este reino está preso numa eterna e constante guerra pela posse da Luz de Alfheim, disputada entre os elfos da luz e os elfos da sombra.

Por hora, as ações de Kratos e Atreus colocaram o domínio nas mãos dos elfos da luz, que podem receber os viajantes no Templo da Luz e, caso persuadidos, conceder acesso à fonte da luz, no interior do Templo de Freyr.

Elfos da luz são pacifistas e preferem soluções diplomáticas. Já elfos da sombra são agressivos e atacarão mesmo sem provocação.

Utilize as estatísticas dos aggelus de *Tormenta RPG* para criar elfos da luz, e de sulfures para elfos da sombra, com a diferença de que ambos são capazes de voar (deslocamento de vôo 18m).

Criaturas: ancião elemental, elfos da luz e elfos da sombra, viajantes.

Tesouros: Aço de Svartalfheim, Chifre de Hidromel de Sangue, Maçã de Iddun, Orvalho de Yggdrasil e runas mágicas. Também é possível banhar armas e munições na Luz de Alfheim, fazendo com que causem +1d6 de dano de luz permanentemente e possam emitir luz como uma tocha.

Helheim, reino dos mortos

Um desfiladeiro montanhoso flagelado por um inverno sobrenatural aguarda os visitantes do mundo dos mortos.

Com a morte do Porteiro pelas mãos de Kratos, é possível que criaturas vivas adentrem os domínios de Helheim, mas a duras penas: o frio insuportável que assola a terra inflige um ponto de dano de Constituição por hora de exposição, sem direito a testes de resistência, a não ser que o alvo esteja sob algum efeito de proteção contra frio ou energia negativa.

Criaturas: mortos-vivos (todos com resistência a frio 20 e vulnerabilidade a fogo) e viajantes.

Tesouros: Aço de Svartalfheim, Chifre de Hidromel de Sangue, Maçã de Iddun e runas mágicas. Também é possível encontrar fontes de Vento de Hel, que se capturadas podem ser levadas a Brokk e Sindri para imbuir a habilidade Profana em armas e munições.

Muspelheim, reino dos gigantes de fogo

A paisagem do lar dos gigantes de fogo não é nada convidativa. Cordilheiras de vulcões ativos cobrem o horizonte de cinzas e alimentam o enorme mar de lava que parece cobrir boa parte da superfície.

O templo está localizado no que parece ser o centro de uma cratera vulcânica, com acesso apenas a um desfiladeiro que corta a rocha quente, entremeado por cachoeiras e pequenos lagos de lava. Considerado um dos reinos primordiais da criação, o "Reino do Fogo" é regido por Surtr, o primeiro dos gigantes de fogo, destinado a transformar Asgard em cinzas durante o Ragnarok. Enquanto o fim dos tempos não chega, Surtr criou uma série de desafios para preparar seus guerreiros marcados por sua espada gigantesca.

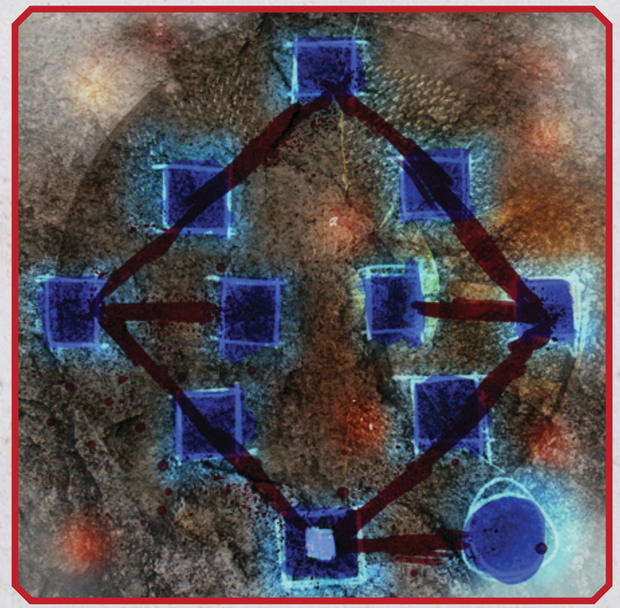
Criaturas: o mestre pode colocar literalmente qualquer criatura neste reino como parte dos desafios da Espada de Surtr. Modifique-as dando habilidades diferentes das originais como imunidade à algum elemento, redução de dano ou cura acelerada.

Tesouros: ao vencer desafios, os jogadores recebem como premiação ouro e os itens especiais Brasa Ardente e Brasão da Chama, usados pelos anões para confeccionar e melhorar itens mágicos.

Niflheim, reino da neblina

Originalmente este plano era uma vastidão de tundra, com precipitações infindáveis de neve e neblina, potencializadas por um vento gelado incessante. No entanto, quando o lendário alquimista e inventor Ivaldi resolveu fazer deste reino seu laboratório, seu destino foi selado. O anão desenvolveu maravilhas tecnológicas e místicas que maravilharam até mesmo os deuses, e tinha como passatempo a construção de armadilhas mortais para desafiar aqueles que procuravam seus conhecimentos.

Tamanha ousadia chamou a atenção de Odin, que decidiu interferir no trabalho de Ivaldi para suplantar suas invenções. Essa disputa de egos levou o anão a se embrenhar com poderes ocultos fora de seu controle, que acabaram matando Ivaldi e amaldiçoando toda Nilfheim, transformando a paisagem em um deserto desolado, castigado por tempestades de areia e coberto por uma névoa mortal (*Tormenta RPG Manual Básico* p.197). Alguns bravos aventureiros ainda tentam invadir o laboratório de Ivaldir em busca de tesouros.



Criaturas: o mestre pode colocar literalmente qualquer criatura neste reino, que é na verdade um labirinto de salas ligadas por corredores com armadilhas (ver mapa na página anterior). Todas as criaturas são imunes ao efeito da névoa mortal.

Os retângulos azuis são salas onde se encontram tesouros e inimigos. Os vermelhos são corredores com armadilhas. Na sala circular, existem apenas vários baús vazios, que já foram saqueados por Kratos, mas a sala é livre da névoa. O retângulo vazado é a sala de entrada, que dá acesso à ponte do Templo de Tyr.

Tesouros: explorando o labirinto, os jogadores podem encontrar baús com ouro e os itens especiais Ecos de Neblina, Tecido de Bruma e Metal de Nilfheim, usados pelos anões para confeccionar armaduras mágicas.

O Reino entre os reinos

Assim é chamado o semiplano que conecta todos os reinos através da grande Árvore do Mundo, Yggdrasil.

O local consiste basicamente de um emaranhado de galhos gigantescos (grandes o bastante para se caminhar sobre) que parecem crescer infinitamente para cima e para baixo, com apenas uma grande vastidão azul no horizonte.

Os dois ferreiros anões Brokk e Sindri aprenderam a viajar livremente por esse semiplano, e por isso conseguiram estabelecer pequenas oficinas em diversos pontos dos nove reinos.

Se devidamente persuadidos, os irmãos podem confeccionar uma Pedra da Viagem para os jogadores poderem utilizar os portais espalhados pelos reinos. Por meio do item mágico eles poderão viajar rapidamente de um ponto a outro dentro de um mesmo reino.

Tesouros nórdicos

O desbravamento de novos mundos tem obviamente um único objetivo para aventureiros: tesouros! Os Nove Reinos (ou quase) abarcam novos itens mágicos e materiais para serem usados na criação de armas e armaduras.

Itens mágicos

Esses itens podem ser encontrados em baús ancestrais escondidos pelos nove reinos, em posse de criaturas poderosas, ou até mesmo comprados de Brokk e Sindri por um bom valor em ouro.

Chifre de Hidromel de Sangue: essa iguaria alcoólica é destilada juntamente como sangue de um berserker, um guerreiro nórdico com a capacidade de evocar uma fúria de combate sobrenatural. Beber o hidromel concede os mesmos efeitos da magia fúria.

Maçã de Iddun: abençoadas pela deusa da vitalidade, essas frutas concedem a os benefícios da magia vitalidade ilusória a quem consumi-las, mas com a duração estendida para 24h.

Orvalho de Yggdrasil: extremamente raras e poderosas, essas gotas de orvalho se acumulam nas raízes da Árvore do Mundo, que brota em diferentes partes dos nove reinos. Ao consumir esse orvalho divino, o personagem tem o valor de uma de suas habilidades aumentado permanentemente em +1, determinado de forma aleatória: jogue 1d6, onde: 1) Força, 2) Destreza, 3) Constituição, 4) Inteligência, 5) Sabedoria e 6) Carisma.

Pedras da Ressurreição: criadas e vendidas pelos irmãos ferreiros Brokk e Sindri, essas pedras mágicas são capazes uma criatura recém-falecida de volta à vida. Com uma ação padrão, o usuário encosta a pedra no peito de uma criatura que tenha morrido a até uma rodada, trazendo-a de volta. As condições da criatura ressuscitada variam conforme a qualidade da pedra.

Simples (1.000 TO): a criatura volta à vida com ¼ dos pontos de vida máximos.

Superior (5.000 TO): a criatura volta à vida com metade dos pontos de vida máximos.

Pedra do Berserker (10.000 TO): a criatura volta à vida com metade dos pontos de vida máximos e sob o efeito da magia *fúria*.

Runas mágicas: esse tipo único de item mágico é uma pedra lapidada e marcada com uma runa mística, que fornece habilidades quando encaixada em uma arma ou armadura com a propriedade rúnica. Veja os detalhes mais adiante em Forjaria Rúnica.

Novos materiais

Os nove reinos possuem diversos minérios e outros materiais inusitados que, nas mão certas, podem ser moldados em equipamentos fantásticos.

Aço de Svartalfheim: mineral nativo do reino dos anões, esse aço é estranhamente maleável e macio ao toque, mas extremamente resistente. Brokk e Sindri podem usar este aço para forjar armaduras de todos os tipos, capazes de conter soquetes para acomodar runas mágicas e extrair seu poder (veja adiante em Forjaria Rúnica).

Brasa Ardente e Brasão da Chama: conquistados como prêmios nos desafios de Surtr, esses itens místicos podem ser usados por Brokk e Sindri para imbuir armas e armaduras com o poder das chamas primordiais de Muspelheim. Armas forjadas com um Brasa Ardente recebem a habilidade especial explosão flamejante, e tem sua margem de ameaça reduzida em 1. Já armaduras incrustadas com um Brasão da Chama podem ser ativadas para conjurar a magia escudo de fogo três vezes ao dia.

Cascalho elemental e Coração de Ancião: partes do corpo de um ancião elemental, esses materiais podem ser usados por Brokk e Sindri para forjar armaduras com o poder dos elementos ancestrais. Uma armadura criada a partir de um coração de ancião três porções de cascalho elemental concede Resistência a Energia 10 contra fogo, frio e essência.

Ecos de Neblina, Tecido de Bruma e Metal de Nilfheim: encontrados nas ruínas da oficina de Ivaldi em Nilfheim, esses estranhos materiais podem ser manuseados por Sindri para incutir armaduras com a magia da névoa sobrenatural. As armaduras modificadas parecem ter uma névoa bruxuleante por dentro dos tecidos e placas e a compõe. O usuário fica imune aos efeitos da magia névoa mortal e também recebe os efeitos listados a seguir.

Armaduras leves: é preciso combinar cinco ecos de neblina e dois tecido de bruma para imbuir uma armadura leve. O usuário está constantemente sob o efeito da magia Imbuir Cura Acelerada.

Armaduras médias: pedem dez ecos, um tecido de bruma e uma barra de metal de Nilfheim. O usuário está constantemente sob o efeito da magia Imbuir Cura Acelerada Maior.

Armaduras pesadas: precisam de quinze ecos de neblina e quatro metais de nilfheim. O usuário está constantemente sob o efeito da magia Imbuir Cura Acelerada Suprema.

Metal Extraplanar: conseguido a partir da fundição de partes de armaduras dos Viajantes, esse metal alienígena aos nove reinos emite uma pequena vibração quando forjado em placas. Armaduras médias ou pesadas construídas com esse material criam um escudo invisível ao redor do usuário, que funciona como a magia campo de força menor. Quando destruído, o campo de força precisa de uma hora para se formar novamente.

	FOR	VIT	DEF	RÚN	REC	SOR
FORÇA	Poder	Frenesi	Perseverança	Verdade	Fortitude	Coragem
VITALIDADE	Frenesi	Resistência	Sobrevivência	Fervor	Tenacidade	Resiliência
DEFESA	Perseverança	Sobrevivência	Proteção	Determinação	Consideração	Providência
RÚNICO	Verdade	Fervor	Determinação	Astúcia	Concentração	Generosidade
RECARGA	Fortitude	Tenacidade	Consideração	Concentração	Foco	Fortuna
SORTE	Coragem	Resiliência	Providência	Generosidade	Fortuna	Sombras

Forjaria rúnica

Apenas Brokk e Sindri conhecem os segredos da manufatura rúnica e se recusam a ensiná-los a qualquer pessoa (é o ganha-pão deles, oras!) mas ficam felizes em confeccionar qualquer equipamento que os jogadores precisam, em troca de ouro ou favores. Somente armaduras feitas com aço de Svartalfheim podem receber essas propriedades.

Armadura Rúnica: essa armadura possui soquetes para encaixar runas mágicas. Uma armadura pode conter até três soquetes. A armadura custa seu preço normal, mais 300 TO (por ser obra-prima), mais 500 TO para o primeiro soquete, mais 2.000 TO para o segundo soquete e mais 4.500 TO para o terceiro soquete.

Runas

Pedras lapidadas em formatos geométricos para serem encaixadas em armaduras e armas rúnicas, runas podem ser encontradas em tesouros ou manufaturadas pelos anões ferreiros, pelo preço de 1.000 TO cada.

Existem vários tipos de runas com diversos efeitos diferentes, que dependem da combinação de signos que formam o símbolo gravado. Ao criar (ou encontrar) uma runa, ela sempre terá um símbolo formado pela combinação de dois signos entre Força, Defesa, Vitalidade, Rúnico, Recarga e Sorte. Encaixar ou trocar a runa de um soquete é um processo que leva um minuto.

Força: bônus de +1 em jogadas de ataque e dano.

Defesa: +1 de bônus na CA.

Vitalidade: concede 5 Pontos de Vida adicionais para o usuário.

Rúnico: só pode ser usado por conjuradores. A CD do teste de resistência contra as magias lançadas pelo usuário aumenta em +1.

Recarga: só pode ser usado por conjuradores. Concede 1 Ponto de Magia adicional.

Sorte: +1 em testes de resistência.

Usando a tabela acima, combine dois símbolos para gerar uma runa; seus efeitos são cumulativos. Por exemplo, uma Runa da Coragem combina os símbolos de Força e Sorte, concedendo +1 em jogadas de ataque, dano e testes de resistência. É possível combinar duas vezes o mesmo signo, como uma Runa do Foco (Recarga + Recarga), que cumulativamente concede +2 PM.

Criaturas

Diversos perigos aguardam aqueles que se aventuram a explorar os nove reinos, mas certamente o mais recorrente e constante são as criaturas que espreitam pelas sombras. Além de lobos, ursos, ogros, tr olls e vários tipos de mortos-vivos, os reinos também abrigam monstros únicos e temíveis.

Ancião Elemental — ND 9

Tão velhos quanto a própria criação, anciões elementais são amálgamas de terra, rocha e plantas ao redor de um núcleo elemental puro, que possui vida e consciência, localizado no centro de sua forma humanóide, por isso, popularmente conhecido como "coração".

Geralmente inertes até serem perturbados, esses elementais buscam locais tranquilos e abundantes em energia mágica para comungar com a natureza ao redor, tornando-se praticamente indistinguíveis do ambiente até se moverem.

Espírito 7, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +12, percepção às cegas (18m).

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +11, Ref +6, Von +7, redução de dano 15/—, imunidade elemental (veja texto).

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +14 (1d6+10).

Habilidades: For 25, Des 12, Con 22, Int 10, Sab 14, Car 6.

Perícias: Furtividade +7 (+17 quando inerte) Intuição +14, Percepção +14, Sobrevivência +14

Elemento: existem três tipos de anciões elementais, cada um ligado a um elemento específico - fogo, frio ou essência. Elementais são imunes a dano de seu elemento. Seu elemento também define o tipo de dano das habilidades bombardeio elemental e disparo elemental.

Bombardeio Elemental: quando ameaçado, um ancião pode se prostrar nos quatro membros e liberar uma barragem de pedras elementais explosivas que atinge todos os alvos numa área de 9m centrada nele mesmo. Criaturas na área devem fazer um teste de reflexos (CD 18), em caso de falha, recebem 5d6 de dano do elemento apropriado. Essa habilidade pode ser usada novamente após 1d6 rodadas, e deixa o coração exposto por uma rodada.

Disparo Elemental: anciões podem "abrir" seu tórax e expor seu núcleo elemental para disparar uma rajada de energia. Esse raio atinge todas as criaturas numa linha de 15m, causando 3d6 de dano do elemento apropriado. Um teste de reflexos (CD 18) bem sucedido reduz o dano pela metade. Essa habilidade pode ser usada novamente após 1d4 rodadas, e deixa o coração exposto por uma rodada.

Núcleo Vulnerável: quando o núcleo do ancião está exposto, é possível ignorar sua habilidade de redução de dano atancando o coração diretamente.

Tesouro: cascalho elemental, coração de ancião.

Devorador de Almas — ND 11

Um tipo de ancião elemental, os devoradores de almas são como fornalhas ambulantes. Sua forma também é a de um humanoide feito de rocha pura, com um núcleo pulsante de energia em seu centro. No entanto esse núcleo foi modificado e corrompido por experimentos de magia oculta do Rei Anão e seus vassalos, e agora brilha em vermelho vivo e emite constantemente uma aura de energia negativa. Esse tipo de criatura patrulha as regiões e prefere emboscar criaturas desavisadas.

Espírito 9, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +14, percepção às cegas (18m).

Classe de Armadura: 25

Pontos de Vida: 90

Resistências: Fort +12, Ref +7, Von +8, Redução de Dano 15/-

Deslocamento: 9m

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +16 (1d6+11).

Ataques à Distância: rochas incandescentes +10.

Habilidades: For 25, Des 12, Con 22, Int 10, Sab 14, Car 6.

Perícias: Furtividade +9 (+19 quando inerte) Intuição +16, Percepção +16, Sobrevivência +16.

Fornalha de Almas: o núcleo do Devorador de Alma emite um calor sobrenatural, capaz de incandescer almas. Quando uma criatura morre a até 18m dele, seu espírito é sugado para dentro do núcleo, sem direito a testes de resistência, consumido e destruído para sempre. O Devorador de Almas recupera 1d8+1 PV por nível da criatura consumida.

Rochas Incandescentes: devoradores de alma podem disparar rochas incandescentes em alvos a até 9m de distância. Como uma ação de rodada completa, a criatura abre sua proteção do tórax e dispara até três rochas, que causam 2d4+4 pontos de dano de fogo. Alvos atingidos também precisam realizar um teste de fortitude (CD 16) ou o fogo sobrenatural se espalhará por seus corpos, fazendo com que sofram 1d6 pontos de dano de fogo por rodada até apagarem as chamas. Esse ataque deixa o núcleo do devorador de almas exposto durante a próxima rodada.

Núcleo Vulnerável: quando o núcleo do ancião está exposto, é possível ignorar sua habilidade de redução de dano atacando o coração diretamente.

Tesouro: cascalho elemental, coração de ancião.

Viajante — ND 12

Não se sabe ao certo de onde vem e qual o propósito dessa raça misteriosa, apenas que são guerreiros formidáveis que viajam pelos nove reinos em busca de oponentes dignos. Viajantes, como são conhecidos, lembram humanos altos e corpulentos, com a pele em tons que variam do verde claro para o azul cerúleo, com olhos que emitem energia incandescente.

Geralmente equipados com armaduras completas e armados com uma enorme espada de duas mãos, não se sabe se viajantes falam algum idioma, uma vez que não há registros de encontros amistosos com essas criaturas.

As armaduras dos viajantes são feitas de um material misteriosos, que emite um brilho distinto, e podem criar uma espécie de campo de força ao redor do usuário.

Espírito 12, Médio, Leal e Mau

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro (18m).

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +13, Ref +9, Von +9.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada larga obra-prima +17 (2d6+22).

Habilidades: For 22, Des 13, Con 20, Int 13, Sab 12, Car 8.

Perícias: Atletismo +17, Intimidação +14, Percepção +16 e Sobrevivência +16.

Talentos: Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Esquiva, Especialização em Combate, Golpe com Duas Mãos.

Armadura do Viajante: essa armadura completa é feita de um metal sobrenatural capaz de criar um escudo protetor ao redor do usuário, como a magia campo de força. Após ser dissipado, o efeito de campo de força ao redor do viajante se regenera se a criatura passar três rodadas sem receber dano.

Tesouro: ouro e placas de metal extraplanar.

Wulver — ND 6

Humanoides bestiais de cabeça lupina, essas criaturas se assemelham a lobisomens, mas na verdade não são metamorfos e nunca sequer foram humanos. Nascidos a partir de espíritos enraivecidos, esses monstros vagam por Midgard buscando presas para se alimentarem constantemente, devorando qualquer tipo de matéria orgânica. Em combate, wulvers demonstram uma fúria brutal, sendo capazes de estender e até mesmo emanar energias elementais de suas poderosas garras.

Monstro 6, Médio, Caótico e Mal

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro, faro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +7, Ref +9, Von +3.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: duas garras +8 (1d4+3 cada) ou mordida +10 (1d6+3).

Habilidades: For 16, Des 18, Con 15, Int 8, Sab 10, Car 8.

Dilacerar: se um wulver acertar um mesmo personagem com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa dano extra igual a 2d4+3 (2d6+5 quando enfurecido).

Enfurecer: um wulver pode entrar num estado conhecido como berserk, recebendo os mesmos modificadores da habilidade de classe do bárbaro fúria (+2 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo, redução de dano 1, –2 na CA), além disso sua garras aumentam uma categoria de tamanho (passando a causar 1d6+5 de dano) e irrompem em chamas, causando 1d6 de dano de fogo adicional.

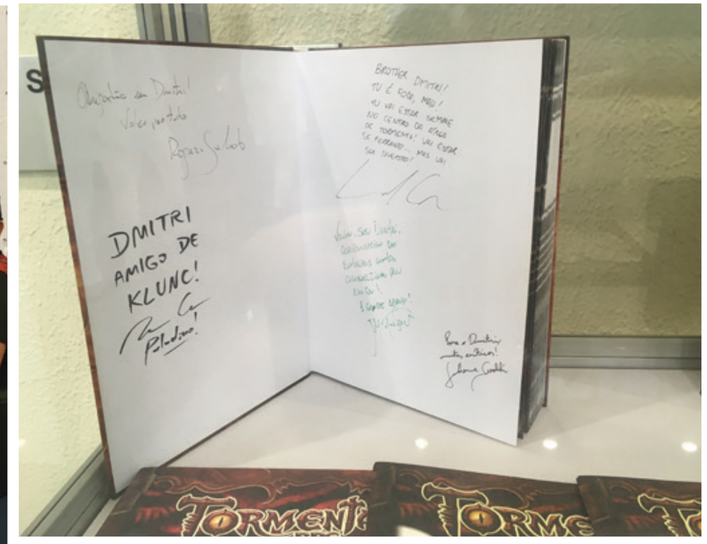
FELIPE DELLA CORTE

ESPECIAL — FORPG 2018

Nossos autores — Guilherme Dei Svaldi, J.M. Trevisan, Karen Soarele e Leonel Caldela — estiveram em Fortaleza, Ceará, participando do FORPG 2018, dentro do Festival Vida & Arte!

Entre palestras e bate-papos, sobrou tempo para autógrafos e conversas com os fãs!

A Jambô gradece a organização do evento, em especial a Dmitri, Neyla e o pessoal da Vila do RPG, pela acolhida!



TOOLBOX

EU ESCOLHO VOCÊ!

Seu personagem merece um companheiro animal

Boa parte de nossas histórias favoritas é uma espécie de realização de desejos. Sagas de fantasia, ficção científica, super-heróis, aventura em geral e até terror têm, entre outras, a função de nos fazer experimentar coisas impossíveis. Acompanhamos heróis, testemunhamos grandes poderes sendo utilizados, caçamos vilões, corremos perigos...

Dentro disto tudo, existe um desejo infantil bem primordial que é contemplado por várias histórias. Algo que quase todo mundo já teve ou desejou de uma forma ou de outra: uma relação especial com um bicho de estimação.

Comprem xampu antipulgas e limpem a caixa de areia, leitores! Hoje vamos tratar de companheiros animais em narrativas.

Minha vida de cachorro

Antes de perguntar *por que* incluir bichos em nossas histórias (spoiler: a resposta é "porque eles são bonitinhos e todo mundo gosta deles"), precisamos discutir *quem* e *o que* são esses bichos. Será que qualquer peixinho dourado genérico pode ser um bom companheiro animal? Será que vai gerar conexão com o público?

Bons parceiros animais são criaturas reais ou fantásticas que têm muita capacidade de interação com os protagonistas e que em geral são extrapolações de animais de nosso mundo. Não importa que teoricamente Rufferto seja um cachorro comum em *Groo*, na prática ele é um exagero das características de lealdade e instintos apurados que atribuímos aos cães da vida real. Pode ser um vira-lata, mas na história é uma criatura ligeiramente fantástica.

Cães são a principal escolha para companheiros animais não só porque são os bichos de estimação mais populares entre o público, mas também porque podem acompanhar o herói e interagir bastante em situações de viagem e perigo. Embora gatos sejam também muito amados pela população em geral, é difícil imaginar um gato comum andando para cima e para baixo com um explorador nos ermos. Quando criamos um companheiro animal, quase sempre acabamos atribuindo a ele pelo menos algumas características de cão ou de cavalo, os bichos mais úteis e "plausíveis" em histórias de aventura. Mesmo um animal fictício ou uma fera como um tigre acaba se comportando de forma um pouco canina na maior parte das narrativas.

Ou seja: um peixinho dourado com capacidade limitada de interação, que fica para sempre preso no aquário, provavelmente seria um péssimo companheiro animal.

Mas por que incluir um bicho? Que função eles têm na história?

Além de ser uma desculpa para vender bichos de pelúcia, um companheiro animal serve principalmente às funções de *explicitar* alguma característica da personalidade do personagem humano, *simbolizar* sua ligação com uma parte do cenário, *interagir* com ele para não deixá-lo sozinho e *empatizar* com o público.

Os lobos dos irmãos Stark em *Game of Thrones* são alguns dos melhores exemplos de bichos que servem para explicitar as personalidades dos protagonistas. **George R.R. Martin** nem faz segredo disso: quando a ninhada é encontrada, automaticamente cada filhote de lobo é associado a um dos irmãos. Lady é delicada e gentil como Sansa Stark, Shaggydog é selvagem como Rickon, Ghost é rejeitado, leal e digno como Jon Snow... Até o lobo de Robb Stark, Grey Wind, é tão heroico e "típico" quanto seu dono. Os lobos servem como um bom recurso para não deixar o leitor esquecer quem é quem entre os irmãos — até seus nomes fazem isso em alguns casos! Se você tiver esquecido que Sansa é a mais sonhadora, basta ser lembrado de que sua loba se chama Lady. Eles são como "personalidades externas", uma espécie de arautos do que está no interior de cada personagem. Ainda em *Game of Thrones*, os dragões de Daenerys também tornam as facetas de sua personalidade mais explícitas. Como cabe a uma protagonista tão importante e complexa quanto a Khaleesi, apenas um bicho não é suficiente. Mas vamos voltar à Mãe dos Dragões daqui a pouco.

Companheiros animais também trazem à tona características de personalidade enterradas, contraditórias ou que o personagem prefere esconder. Bichento, o gato de Hermione em *Harry Potter*, é feio, manco, sarnento e sujo, enquanto a própria Mione tenta ser perfeita o tempo todo. Ela se apieda de criaturas rejeitadas e patéticas (talvez isto tenha alguma relação com seu amor por Ron?), ao mesmo tempo em que todo o resto de sua vida precisa ser eficiente e controlado. Bichento é um ótimo "traço de personalidade externo" para a heroína, deixando claro que ela não é só uma CDF perfeccionista. Incontáveis heróis durões seguem o mesmo caminho: Hellboy e até mesmo a Morte de *Discworld* adoram gatos, Minsc dos jogos *Baldur's Gate* não larga seu hamster Boo, Lobo ama seus golfinhos...

Na *Trilogia da Tormenta*, Orion Drake recebe o cavalo Bandido, um animal esperto e caótico, contrário à personalidade rígida do cavaleiro. Bandido é uma ligação de Orion a seu lado desafiador e rebelde, que precisará aflorar para que ele triunfe no final. Como curiosidade, ele foi baseado num cavalo real, também chamado Bandido, que pertencia a um regimento de cavalaria do exército brasileiro. Todas as histórias de Bandido nos livros são adaptações bem próximas das façanhas do Bandido real!

Bandido também liga Orion a seu pai e a um contexto maior, com o próprio Deus do Caos — um companheiro animal muitas vezes é parte da ligação do herói com o mundo. Falaremos disto a seguir.

Dracarys!

Vamos voltar um pouco e analisar bem rapidamente uma faceta importante da famosa Jornada do Herói. Todos sabemos que o herói arquetípico sai do mundo comum através do chamado à aventura e entra no mundo especial, certo? Muitas vezes este mundo especial cria um vínculo explícito com o herói através de um item, uma pessoa, um poder... ou um animal.

Companheiros animais são ótimas formas de deixar bem clara ao público a ligação do protagonista com o novo contexto em que ele está inserido ou mesmo com o cenário em si. Os animais são visualmente interessantes, dão novas capacidades ao protagonista e principalmente precisam ser decifrados. Enquanto um mentor ou parceiro inteligente podem responder as perguntas do personagem, um animal

se apresenta como um enigma. A ligação do protagonista com o mundo da aventura está ali — mas, como o bicho não fala, ninguém *diz* ao herói como ele deve agir para assumir seu novo papel com sucesso. Quando ele finalmente entende o que o animal quer ou do que precisa, completa mais um passo em sua jornada.

O melhor exemplo, é claro, é Daenerys. Nossa heroína começa sua história como um mero joguete nas mãos de homens poderosos. Ela então recebe o presente dos três ovos de dragão de Illyrio Mopatis: são as terras além de Westeros lhe dando o poder de que ela precisa para conquistar o Trono de Ferro. Quando os ovos chocam, inicialmente os bebês dragões estão morrendo de fome. Daenerys não entende por que eles não comem, de que precisam. Os dragõezinhos não podem se comunicar, dependem de que ela compreenda o legado de sua família. A resposta é óbvia: os dragões precisam de que tudo que consomem seja queimado, assim como os Targaryen queimam tudo em seu caminho para conquistar e unificar o mundo. No momento em que compreende seus novos bichos de estimação, a Khaleesi ganha novos aliados e começa sua ascensão.

Também podemos examinar fontes um pouco mais antigas que *Game of Thrones*. Que tal uma história alguns milhares de anos mais velha? Na *Odisseia*, quando Ulisses volta para casa, o único que o reconhece é seu antigo cão Argos. Podemos ser cínicos e dizer que são apenas os sentidos e instintos do animal, mas simbolicamente o vínculo que o rei retornado tem com Argos simboliza que ele nunca realmente deixou de estar ligado à ilha de Ítaca. O plano de Ulisses é entrar disfarçado e matar os invasores, e Argos também é vital para seu sucesso. O cão não tem forças para se levantar e latir, então morre sem denunciar seu antigo dono, apesar de demonstrar felicidade ao vê-lo. A lealdade de Argos pode ser comparada à lealdade que Ítaca deveria ter com Ulisses.

Para um exemplo mais leve, que tal *Como Treinar Seu Dragão*? A jornada de Soluço é inteiramente focada em aprender a lidar com o dragão Banguela. Quando os dois formam um vínculo verdadeiro, ele está pronto para ser um viking. Da mesma forma, Harry Potter é chamado para Hogwarts através de corujas e seu animal é justamente uma coruja — Edwiges marca sua saída do mundo dos trouxas e sua ligação com a escola. Quando ela morre, representa o fim da "fase de treinamento" de Harry, quando ele só voltará a Hogwarts para lutar.

Um companheiro animal não deve ser qualquer bicho, ele precisa de um contexto. Dê a ele uma origem que ligue o herói com os temas da história — um tigre com um herói que precisa viver na selva, um dinossauro com alguém que chega a um mundo perdido, um cavalo com um viajante ou explorador... Nosso infeliz peixinho dourado do início não seria um bom parceiro não só porque não pode interagir muito com o protagonista — ele foi descrito como "genérico". Um peixinho dourado num aquário não nos informa sobre o mundo no qual o herói será inserido ou sobre quem ele é. Se alguém tem um cão são bernardo ou um gato sphynx, isso provavelmente diz bastante sobre seu ambiente e sua personalidade. O peixe dourado não diz nada: o maior santo ou o maior criminoso podem ter estes peixes; o mesmo vale para pessoas ativas ou preguiçosas, corajosas ou covardes...

Um cavalo de fogo eu vi

A função mais básica de um companheiro animal é simplesmente oferecer alguém com quem o herói pode interagir. Muitas vezes a narrativa nos obriga a deixar nossos protagonistas sozinhos: passagens como travessias no deserto, aprisionamentos, exploração de masmorras e outras podem não funcionar tão bem se o herói contar com aliados. Ou então você precisa que seu personagem faça algo secreto, que não pode dividir nem mesmo com seus amigos. Ou os demais protagonistas estão ocupados em outro lugar. Seja como for, quando não há mais ninguém com quem interagir, é uma boa ideia incluir um bicho.

O companheiro animal é um bom interlocutor porque na verdade não é um interlocutor: ele escuta, mas não responde. Isto facilita muito certos diálogos. Ao falar com um animal, o herói pode extravasar sentimentos e opiniões que não compartilharia com mais ninguém. Poucas ferramentas são mais úteis para demonstrar conflito interno e indecisão do que a clássica conversa do protagonista rabugento com seu animal. Ele diz algo como "O reino que se vire, não vou me arriscar por meros aldeões!" e seu cachorro/tigre/grifo/dinossauro mutante apenas olha para ele. O herói então fala "Não me olhe assim! Eles não são problema meu!". Mais um olhar perfeitamente neutro e a próxima fala é: "Está bem, está bem! Você me convenceu! Mas se morrermos por causa disso a culpa é toda sua!". Duvido que qualquer leitor não tenha reconhecido este modelo de diálogo. Este é o companheiro animal como "grilo falante" — ele atua como a consciência do herói, para que suas dúvidas sejam expostas ao público por meio de fala.

Se você está tendo dificuldades de explicar a trama para o leitor/espectador, um diálogo com um companheiro animal é uma boa escolha. Se houvesse um personagem inteligente com o qual o herói pudesse interagir, o interlocutor precisaria fazer perguntas para que uma explicação fosse possível. Contudo, um bicho mais uma vez é um "campo neutro" no qual o protagonista pode simplesmente jogar seus pensamentos. Ele diz algo como "Então é isto... Vou até as Cavernas da Perdição recuperar o Cristal de Burungudu e derrotar Lorde Horriblus. Fácil, não? O que você acha?". Provavelmente a próxima fala é do tipo "Devo estar louco mesmo, por conversar com um cachorro". A vantagem do interlocutor animal é que ele não precisa fazer uma pergunta para receber uma resposta! O público sabe que é natural falar a um bicho coisas que estão em nossa cabeça e que ninguém perguntou. Quem nunca olhou para seu cão ou gato e disse "hora de dormir"?

Mesmo que você não precise de um bicho para nenhum destes artifícios, talvez o herói precise. A maior parte das obras fica muito cansativa sem diálogos. Caso seu protagonista seja solitário, pense em incluir um companheiro animal para que ele possa pelo menos falar. Não é à toa que mesmo o Lone Wanderer (o "Andarilho Solitário") da série *Fallout* tem seu leal cachorro Dogmeat...

É tentador dar inteligência acima da média ao companheiro animal. Afinal, assim ele pode compreender os problemas do herói e ajudá-lo muito mais do que um bicho normal faria. Quase todos os animais das histórias de aventura possuem inteligência pelo menos *um pouco* extraordinária. Lassie sempre avisa que seu dono Timmy está em apuros, Bandit é capaz até de chamar a polícia em *Jonny Quest*, Marcel fica emburrado com Ross em *Friends*... Ver animais agindo parcialmente como humanos é um dos truques mais sujos (e assim mais recomendáveis) para fazer o público empatizar com a história. Já vamos falar mais sobre isso. Contudo, exceto em casos raros, é bom não dar ao animal inteligência *demais*.

Um companheiro animal com inteligência humana, ou principalmente que seja capaz de falar, é na verdade um personagem como outro qualquer. Desenhos animados simplistas (como *Cavalo de Fogo*, *Scooby-Doo* e outros) contornavam as dificuldades que isto gera de forma direta: eles eram curtos demais para que questões complexas surgissem e nunca falavam sobre isso. Mas, numa narrativa mais longa, principalmente quando você tem muita interação com o público (como em RPG), um animal com inteligência humana causa mais problemas do que resolve. Caso seu cachorro seja capaz de entender o que você diz e argumentar, coisas como coçar a barriga dele, dar-lhe antipulgas ou castrá-lo se tornam bem mais complicadas. Será que a Princesa Sarah escovava o pelo do Cavalo de Fogo? Ela também escovava seus amigos humanos? Qual a diferença? A HQ *Top Ten* de **Alan Moore** lida com isso: há um personagem que é um cachorro inteligente. Uma das heroínas aparece nua em sua frente, sem perceber que é o mesmo que ficar sem roupa na frente de um homem adulto humano. A não ser que você tenha *muito* controle sobre a maneira como o público questiona a história, mantenha-se longe de bichos espertos demais.

Billy, pega!

Por fim, talvez a função mais importante de um companheiro animal é gerar empatia com o público. E todos nós sabemos para que serve empatia do público, certo? Para fazê-los sofrer!

Não importa que a natureza seja impiedosa e sangrenta, a maior parte das pessoas atribui aos animais pureza e inocência absolutas. Além disso, a experiência da maior

parte do público sempre será com animais *domésticos:* relacionamos lobos com cães, leões com gatos, etc. Mesmo que a aparência seja diferente, a maior parte dos animais da ficção exibe características de bichos comuns.

Um animal é um bom ponto de empatia porque, por definição, ele nunca tem culpa de nada. Um protagonista humano, por mais bonzinho que seja, sempre pode fazer algo errado. Já um animal é incapaz de fazer coisas "erradas" porque não consegue discernir entre certo e errado. Ele só faz o que seu instinto manda — e, na maior parte das histórias, este instinto é de lealdade absoluta para com os heróis. Como falamos no início, um companheiro animal é uma espécie de realização de desejo infantil. Ele em geral é poderoso (são raros os companheiros animais que não podem pelo menos se defender em combate) mas também dotado de inocência e incapacidade de compreender exatamente o que acontece. Por isso é um protetor e um amigo supremo. Por isso sofremos tanto quando ele passa por uma tragédia.

Quando um animal sofre, o que nos deixa arrasados é que ele não entende por que está sofrendo. Se precisamos passar dois meses longe de casa, não podemos explicar a nossos bichos de estimação que não os abandonamos e que vamos voltar. Se um bicho precisa de uma injeção, não consegue entender que é para seu bem. Da mesma forma, a morte de um companheiro animal é trágica porque os heróis não podem explicar a ele o que ela significa.

Ao longo das colunas, já falamos várias vezes que mortes acidentais (aleatórias, sem sentido, sem ligação com a trama) devem ser evitadas na ficção, embora sejam muito trágicas na vida real. Bem, a morte de um companheiro animal é uma forma de usar o drama da morte acidental sem que ela seja acidental de verdade. Você toma um inocente (o animal) e faz com que ele tenha um fim que tem sentido para todos, *menos para ele.* É terrível!

No segundo episódio do *Nerdcast RPG Call of Cthulhu*, Thomas Faraday manda que seu beagle Billy pegue uma granada, como única alternativa para salvar todo o grupo. Os ouvintes ficaram chocados porque Billy achava que estava só brincando, abocanhando um graveto qualquer. Mas, se ele não fizesse isso, todos morreriam — inclusive Billy. Da mesma forma, Artax, o cavalo de Atreyu em *A História sem Fim*, não consegue compreender que não pode sucumbir à tristeza no pântano. Ele apenas sente e reage.

O âmago do companheiro animal é este: ele é poderoso o bastante para que possa ajudar o herói, mas o herói não pode ajudá-lo como ele precisa. É uma relação desigual, em que um dos lados sempre dará mais que o outro, *sem se importar.* É um tipo de amor que um humano nunca pode realmente retribuir, porque não pode explicar ao animal tudo que ele representa. Eis uma boa ferramenta para torturar o público!

Vamos agora redimir nosso peixinho dourado. Afinal, ele não tem culpa de ser um peixinho dourado! Digamos que ele seja o último presente que o marido da protagonista deixou para ela antes de morrer. Também não é um peixe comum: vítima de experimentos genéticos, ele tem capacidades telepáticas limitadas, pressente o perigo e avisa a heroína de inimigos nas redondezas. Ao longo da narrativa, ela carrega o peixe para todos os lados — em aquários improvisados, em copos e até mesmo em sacos plásticos quando não há outra alternativa.

Perto do clímax da história, o peixe avisa da chegada dos vilões, mas a protagonista está concentrada fazendo algo e acha que terá pelo menos alguns segundos antes que seja atacada. Os inimigos chegam por trás, quebrando uma janela e atirando. Realmente, ela teve tempo para hackear um sistema e ainda se proteger dos tiros. Mas os segundos que perdeu nisso significaram que não conseguiu salvar o copo onde o peixe estava. Uma bala quebra o recipiente e a água se derrama. No meio do tiroteio, a protagonista vê seu peixinho dourado se mexendo inutilmente no chão, pela última vez avisando-a de que há mais inimigos chegando pela porta da frente, mas a saída de incêndio está segura...

Uma salva de palmas para o peixe herói!

O pulo do gato

Companheiros animais são uma ótima forma de adicionar mais riqueza e profundidade a uma história sem precisar de mais personagens. Eles não falam, não precisam de motivações, não exigem um passado ou um futuro. Apenas estão lá, sendo fofos. Neste ponto, são como navios, naves ou castelos: recebem nomes e até uma espécie de personalidade, mas só interagem com o mundo através dos protagonistas.

O único risco que você corre é de querer adotá-los na vida real... Mas pelo menos na página eles não arranham o sofá!

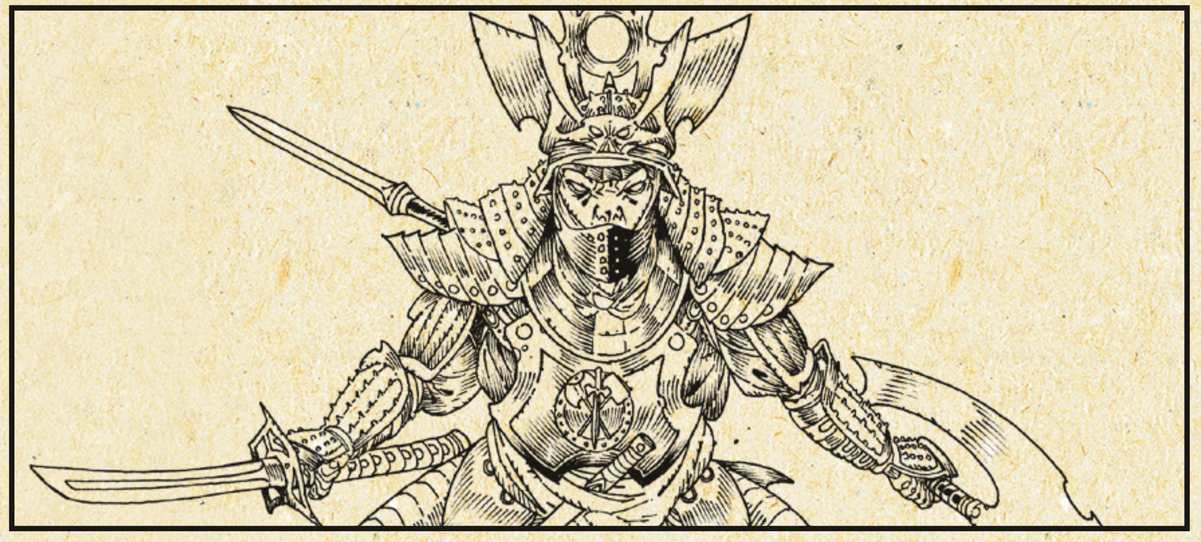
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 63

A FORTALEZA DE DESTRUKTO



Fortificação pode ser mais uma arma de Yuden contra Bielefeld

Abandonada por pouco mais de três décadas, a Fortaleza de Destrukto, em Zakharov, foi tomada pelo Exército Purista de Yuden.

As tropas invasoras estão expulsando todos que por ventura ainda vagam pelo complexo para assumir o controle das ruínas o mais rápido possível. O motivo seria uma suposta tentativa de mapear e reerguer o local considerado sagrado para os seguidores do deus da guerra, Keenn. Destrukto foi o último sumo-sacerdote de Keenn antes de ser derrotado por Mestre Arsenal. A fortaleza, um monumento à loucura e megalomania, serviria na época como ponto de partida para a tomada de toda Zakharov. Ironicamente, seus planos de conquista foram arruinados pela chegada de um vilão ainda maior.

Desde a morte de Destrukto, a fortaleza foi explorada e saqueada à exaustão por aventureiros em busca de artefatos e riquezas ocultas em seus inúmeros corredores. Porém, talvez o General Máximo Hermann Von Krauser ainda tenha informações privilegiadas sobre algum dos inúmeros mistérios envolvendo o lugar, o que explicaria uma investida tão distante da linha de frente do combate.

Sabe-se que, em vida, Destrukto foi conhecido por sua habilidade com a forja, tendo em seus dias de glória construído um verdadeiro exército de golens. O temor maior do Reinado é que algo nas profundezas da fortaleza possa potencializar o já temível poder dos Colossos, os construtos de batalha de Yuden.

Rumores indicam que um membro novato do Protetorado do Reino chamado Riley Wall estaria organizando uma operação de alto risco para vencer os desafios da fortaleza e descobrir os planos de Von Krauser antes que os Puristas consigam o controle total das ruínas.

Caravana exótica movimenta Valkaria

Nitamu-ra, um dos bairros mais queridos e populares de Valkaria, tem vivenciado uma movimentação incomum nas últimas semanas. Tudo devido a chegada de uma caravana vinda diretamente de Tamu-ra, terra natal da maior parte dos habitantes do bairro. Seu intuito: levar mais pessoas de volta para a ilha.

Composta por uma infinidade de criaturas das quais não se tinha notícia desde o ataque da Tormenta à Tamu-ra, dentre eles uma espécie de construto inteligente dada como perdida após a destruição da ilha, os membros da caravana, juntamente com o próprio sumo-sacerdote de Lin Wu, Shiro Nomatsu, vieram até Nitamu-ra para discutir o regresso das famílias tradicionais ao Império de Jade.

Ainda que o convite tenha sido feito a todos os sobreviventes do massacre e seus descendentes já nascidos em Valkaria, a prioridade sussurrada entre os altos membros da caravana seria convencer alguns dos nobres tamuranianos que enriqueceram muito na capital do Reinado nos últimos vinte anos, e cujo ouro seria muito bem vindo para as obras de reconstrução na ilha, a retornar ao seu lar de direito. A justificativa oficial é a de resgatar as antigas tradições, por isso, famílias nobres teriam prioridade na seleção. Estrangeiros, de preferência aventureiros, que tenham interesse em trabalhar para o bem do povo de Lin-Wu também serão são bem-vindos, pois há muito a ser feito na ilha.

A caravana para o Império de Jade irá partir nos próximos dias, fique atento ao site da Jambô.

Fuga de escravos na fronteira de Tapista

Recentemente, boatos espalhados nas regiões próximas da fronteira labiríntica de Tapista geraram problemas para os administradores das cidadelas.

Falavam de um escravo que teria sobrevivido ao até então intransponível labirinto que separa a região norte de Arton do Império de Tauron. Desde que a história surgiu, o número de fugitivos vem aumentando consideravelmente.

O caso mais polêmico aconteceu em Marma, envolvendo um grupo de vinte escravos. Os membros da guarda responsáveis pela captura dos fugitivos conseguiu encontrar apenas três deles com vida. Os demais não resistiram aos perigos do labirinto.

"Apenas um louco trocaria a proteção que oferecemos pelos perigos dos corredores" alegou o senador Cassius, que esteve na cidade na ocasião dos desaparecimentos. *"Nada prova que, de fato, alguém tenha conseguido escapar".*

Aparentemente há sim uma ínfima chance de fuga do maior e mais temível labirinto de Arton. Em despedida, o Senador enviou um recado tranquilizador para todos que falharem diante dos horrores do Labirinto de Tapista e sobreviverem para contar a história: serão bem-vindos de volta a proteção imperial e logo após reconduzidos aos trabalhos forçados para seu próprio bem.

O Retorno do Traição

Há tempos, histórias sobre um navio pirata nas águas do Rio Panteão e dos Deuses eram contadas nas cidades ribeirinhas ao longo de toda a extensão destes que são os maiores rios de Arton. Tais rumores falavam do Traição, um barcó arruinado, semelhante ao casco emborcado de um velho navio, que surgia e desaparecia de tempos em tempos de acordo com a vontade das águas.

Mas o que parecia ser apenas os restos de um naufrágio eram na verdade uma engenhosa embarcação. Unindo magia e engenhocas goblinoides, o Traição podia navegar sob a água, mergulhando até grandes profundidades. Eventualmente, retornava à superfície, afundava barcos mercantes com cargas valiosas, para depois recuperá-las enquanto a tripulação inimiga se afogava.

Hoje, após quase dez anos sem notícias, o Traição ressurgiu em Ciela, cidade que fica na foz do Rio Panteão, na fronteira Tríplice entre Ahlen, Collen e Tollon. Mais do que isso, o infame capitão do navio, Garlor Presas de Prata, arrumou uma confusão no porto, atravessou toda a praça sendo perseguido pela milícia e, antes de desaparecer, fixou com uma adaga um cartaz no portão do Mosteiro dos Deuses Esquivos, oferecendo dez mil tibares ao grupo que o acompanhar em missão. É uma chance única, marcada para o dia após a lua formar um Escudo, no porto de Gorendill.

Notícias do mundo de Arton

Pergaminho Esportivo

A COPA ARTONIANA DE MAGIBOL

Parecia uma ideia louca demais para dar certo. Praticar esportes dentro de uma área de Tormenta? Que espécie de nação arriscaria seus melhores atletas em um empreendimento desses? Curiosamente, todas. A Copa Artoniana de Magibol reuniu os melhores dentre os melhores dos jogadores de magibol para determinar qual equipe seria a melhor de todas.

E dois times foram particularmente surpreendentes. O primeira formada por um grupo de lefou conjuradores, defendendo a própria Tormenta, como se fossem os verdadeiros donos da casa. A segunda formada por prisioneiros de Ferren Asloth, representando o Reino Sem Magia de Portsmouth com atletas conjuradores quase todos descendentes de imigrantes de outros reinos.

Na fase de grupos a copa já demonstrava que podia de fato ser interessante. A equipe dos lefou, que ninguém em sã consciência achava que seria capaz de levar aquilo tudo a sério, jogou com um furor impressionante. Só foram derrotados pela seleção de Nova Ghondriann, extremamente motivada (embora ninguém saiba exatamente porquê).

Outro choque foi ver o próprio Sckhar, dragão-rei dos dragões vermelhos e regente de Sckharshantallas, entrar em campo para tentar conseguir a glória do título. O primeiro jogo de Sckarshantallas, contra a seleção das Montanhas Uivantes, terminou empatado após uma atuação sensacional do lídero do reino. Mas como magibol é tudo, menos um jogo de um homem (ou dragão, no caso) só, ele acabou desclassificado ainda nas oitavas, voltando pra casa bem incomodado.

A seleção de Zakharov foi outra grande surpresa, mostrando que não entendem apenas de fazer armas. O atacante Lu'kaku comentou que, para eles, a bola era só um tipo diferente de arma para dominar. A rivalidade entre Bielefeld e Portsmouth parecia pronta para pegar fogo, com as duas equipes classificadas para a segunda fase e em bons momentos. Tapista e Yuden, apesar de toda sua pompa e circunstância, foram duas decepções. Yuden nem mesmo se classificou para as eliminatórias e Tapista realizou partidas fracas e sem brilho. Deheon, uma das equipes mais fortes, mostrou dificuldade nos primeiros jogos mas traçou uma recuperação tanto técnica quanto moral ao longo das partidas.

Com o começo da segunda fase, as zebras começaram a cair. Tapista fez juz à sua primeira fase fraca, sendo eliminada no primeiro jogo das eliminatórias. Tamu-ra enfrentou Zakharov em uma partida dramática, com mais reviravoltas do que qualquer outra no campeonato. Por fim, os samurais do Império de Jade não conseguiram vencer Zakharov e foram desclassificados.

Deheon venceu Namalkah depois de um jogo difícil, somente para ser eliminado por Zakharov em mais uma partida dramática. Quem esperava muito dessa incrível geração de Zakharov se decepcionou quando eles foram derrotados por Portsmouth. Lomatubar derrotou a Tormenta; mesmo sendo apenas um jogo de magibol contra um time composto por lefou, isso soa extremamente inspirador. Bielefeld foi desclassificado após ser derrotado por Lomatubar na terceira partida seguida com prorrogação para a equipe do Império de Tauron.

Ninguém podia prever essa final para a copa artoniana de magibol: o Reino Sem Magia contra o Reino da Praga. A partida foi polêmica. Logo no começo, a arbitragem usou de magia divinatória para ter certeza do resultado de dois lances, dando vantagem para Portsmouth. No segundo tempo, uma Lomatubar cansada não teve chance diante do vigor da juventude (aprisionada) do time adversário. O regente de Portsmouth assegurou que os jovens atletas não seriam encarcerados novamente quando voltassem para casa. Depois de todos terem sido guilhotinados, ele afirmou que cumpriu sua palavra.

A copa artoniana de magibol chega ao fim sob uma enxurrada de críticas. Conjuradores e atletas de toda Arton dizem que toda a ideia por trás da Copa de Magibol era deixar as pessoas mais acostumadas com a Tormenta. Já que ainda não foi encontrada nenhuma forma de se livrar da anti-realidade, talvez fosse saudável tentar diminuir seus horrores. Esse raciocínio é extremamente perigoso, o que parece ter chamado a atenção dos lefeu.

Talvez a corrupção lefeu apenas tenha encontrado outra forma de se espalhar por Arton. Quem garante que todos esses atletas (também conjuradores poderosos) vão agir da mesma forma depois de passar tanto tempo em uma área de Tormenta?

O que foi a Copa de Magibol?

A copa artoniana de magibol foi uma brincadeira para misturar a copa de mundo de futebol com as nações de *Tormenta*.

Isso foi feito através de um **álbum de fotos** no Facebook do site **RPG Notícias**, nosso parceiro aqui na *Dragão Brasil* (se você não percebeu, eles cuidam da seção *Notícias do Bardo*), publicando o placar dos jogos e reimaginando como se fosse um jogo de magibol. Para isso traçamos um equivalente entre cada seleção da copa do mundo e as nações de Arton. Seguem as equivalências abaixo. Os motivos das equivalências? Isso vocês podem tentar adivinhar.

É bom lembrar que o magibol e suas regras (publicadas na edição passada), bem como essa seção especial da *Gazeta do Reinado*, foi pensado para **Tormenta Alpha**, a versão do cenário para *3D&T*, por seu caráter "chuta balde". Trazer o esporte, a copa e suas consequências para a versão tradicional de *Tormenta RPG* é algo que pode ser feito de acordo com o nivel de sanidade (ou não) do mestre e de seus joadores.

GRUPO A: Rússia (Tormenta), Arábia Saudita (Callistia), Egito (Deserto da Perdição), Uruguai (Nova Ghondriann).

GRUPO B: Portugal (Sckharshantallas), Espanha (Montanhas Uivantes), Irã (Collen), Marrocos (Fortuna).

GRUPO C: França (Portsmouth), Austrália (Sambúrdia), Peru (Hongari), Dinamarca (Doherimm).

GRUPO D: Argentina (Tapista), Islândia (Sallistick), Croácia (Lomatubar), Nigéria (Khubar).

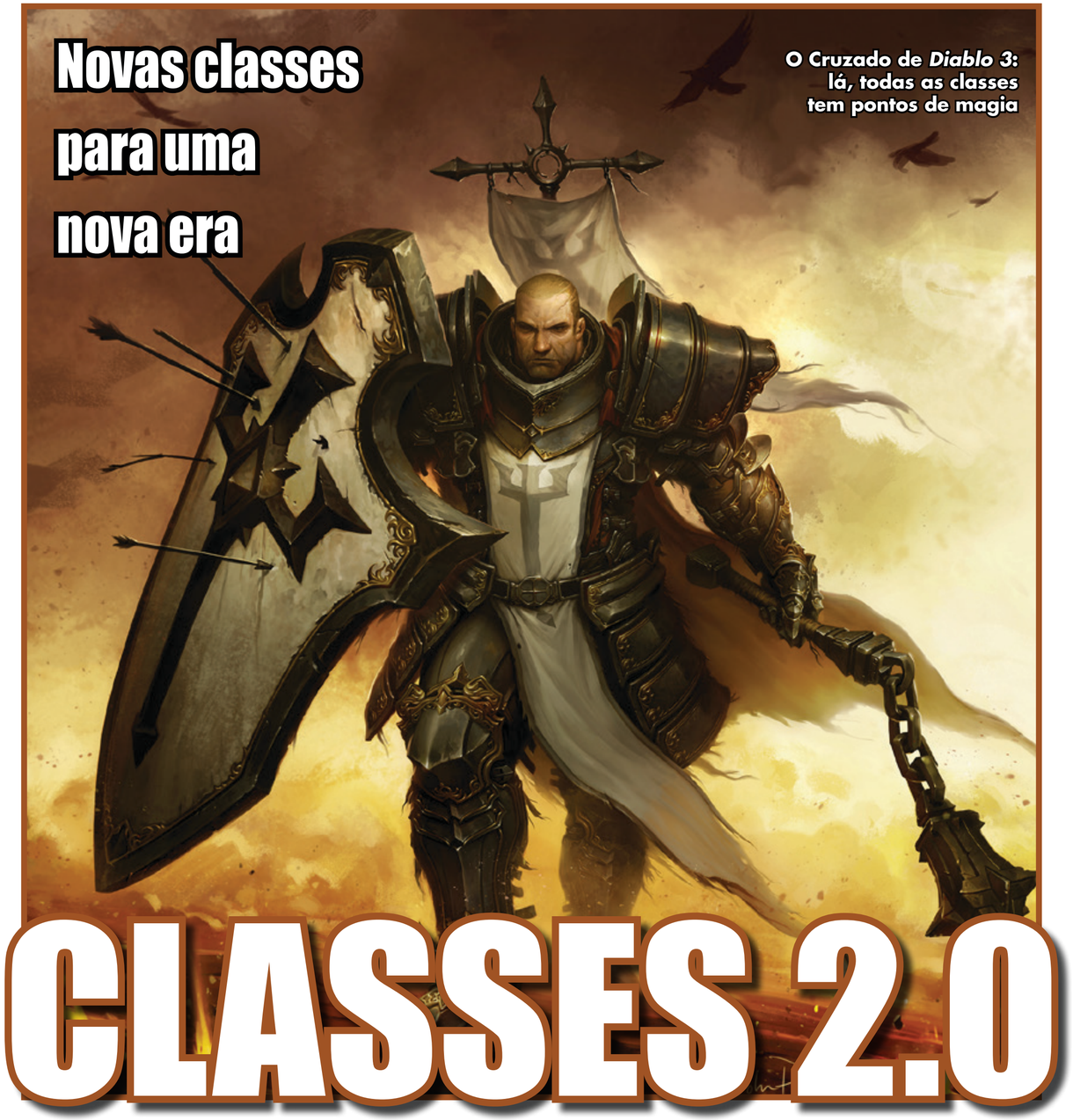
GRUPO E: Brasil (Deheon), Suíça (Protetorado de Roddenphord), Costa Rica (União Púrpura), Sérvia (Trebuck).

GRUPO F: Alemanha (Yuden), México (Namalkah), Suécia (Lenórien), Coreia do Sul (Tyrondir).

GRUPO G: Bélgica (Zakharov), Panamá (Pondsmânia), Tunísia (Tollon), Inglaterra (Bielefeld).

GRUPO H: Polônia (Wynlla), Senegal (Petrynia), Colômbia (Ahlen), Japão (Tamu-ra).

CAVERNA DO SABER



Novas classes para uma nova era

O Cruzado de *Diablo 3*: lá, todas as classes tem pontos de magia

CLASSES 2.0

Seja bem-vindo à Caverna do Saber, a coluna de regras da *Dragão Brasil*. Nas últimas edições apresentei mudanças para o sistema de *Tormenta RPG*, com o objetivo de deixa-lo mais simples, ágil e divertido. Nesta edição, vou continuar esta série, desta vez falando sobre um dos aspectos mais importantes do jogo: as classes.

Neste artigo, trago três classes prontas: o **guerreiro**, o **paladino** e o **mago**, além das regras gerais de evolução.

A primeira mudança, e a mais abrangente, é fazer todas as classes terem pontos de magia. Isso é diretamente inspirado em *Império de Jade*, o novo RPG compatível com *Tormenta* (em pré-venda dia 1° de agosto). Já abordei isso na Caverna do Saber da edição 128. No sistema atual, cada habilidade de classe tem sua própria fórmula para determinar quantas vezes pode ser usada. Com pontos de magia, os jogadores só precisam controlar *uma* estatística. Bem mais fácil, além de permitir ações heroicas.

Classes

Uma classe é como uma profissão. Ela representa a forma que o personagem escolheu para enfrentar os perigos do mundo e perseguir seus objetivos — seja com armas, perícias ou jutsus. A classe é a característica mais importante de um personagem, e define que papel ele terá no grupo de aventureiros.

Nível de Personagem

O nível de um personagem representa sua experiência. Quanto maior o nível de um personagem, mais poderoso ele é. Personagens de *Tormenta* começam suas aventuras em 1° nível, e então ganham mais níveis conforme vivem aventuras. De acordo com o mestre, grupos avançados podem começar em níveis mais altos.

Quando um personagem vence um desafio, é premiado com pontos de experiência (XP). Acumulando certo número de pontos, sobe de nível.

Benefícios por Nível

Quando você sobe de nível, ganha os seguintes benefícios.

Pontos de Vida & Magia. Seus PV e PM totais aumentam em um número determinado pela sua classe. No caso dos pontos de vida, some seu modificador de Constituição.

Bônus Base de Ataque. Consulte a descrição da sua classe para saber se o seu bônus de ataque aumentou.

Poderes de Classe. Consulte a tabela da sua classe para saber se você ganhou novos poderes.

Bônus em Perícias e Resistências. Heróis experientes se tornam mais capazes e aprendem a proteger-se melhor dos perigos. A cada nível par (2°, 4°, 6°, etc.), você aumenta seu bônus em testes de perícia e resistência em +1. Para perícias, você usa o número antes da barra em testes nos quais é treinado, e o número depois da barra em testes nos quais não é treinado.

Nível de Personagem	Pontos de Experiência	Bônus em Perícias	Bônus em Resistências	Talentos/ Aumentos de Habilidade
1°	0	+4/+0	+0	+1
2°	1.000	+5/+1	+1	
3°	3.000	+5/+1	+1	+1
4°	6.000	+6/+2	+2	
5°	10.000	+6/+2	+2	+1
6°	15.000	+7/+3	+3	
7°	21.000	+7/+3	+3	+1
8°	28.000	+8/+4	+4	
9°	36.000	+8/+4	+4	+1
10°	45.000	+9/+5	+5	
11°	55.000	+9/+5	+5	+1
12°	66.000	+10/+6	+6	
13°	78.000	+10/+6	+6	+1
14°	91.000	+11/+7	+7	
15°	105.000	+11/+7	+7	+1
16°	120.000	+12/+8	+8	
17°	136.000	+12/+8	+8	+1
18°	153.000	+13/+9	+9	
19°	171.000	+13/+9	+9	+1
20°	190.000	+14/+10	+10	

CAVERNA DO SABER

Talento ou Aumento de Habilidade. No 1° nível, e a cada nível ímpar (3°, 5°, 7°, etc.), você recebe um talento ou +1 em uma habilidade básica à sua escolha.

Assim, os três primeiros benefícios dependem de sua classe, enquanto os dois últimos dependem apenas do nível para o qual você está indo. A tabela abaixo resume esses benefícios gerais, além de dizer a quantidade de pontos de experiência que você deve acumular para chegar a cada nível. Um personagem de 1° nível começa com 0 XP.

Multiclasse

Quando sobe de nível, você pode escolher ganhar um nível em uma classe diferente. Isso é conhecido como "multiclasse". Personagens multiclasse ganham mais versatilidade, em troca de poder bruto. Por exemplo, um ladino de 3° nível arrepende-se da vida de crimes e resolve louvar Khalmyr, o Deus da Justiça. Quando acumula 6.000 XP (suficiente para o 4° nível), em vez de se tornar um ladino de 4° nível, ganha um nível de clérigo, tornando–se um ladino 3/clérigo 1. Esse personagem tem os poderes de um ladino de 3° nível, e também de um clérigo de 1° nível.

Nível de personagem é igual à soma dos níveis de todas as suas classes. Então o guerreiro é um personagem de 4° nível (três níveis de guerreiro mais um nível de monge). *Nível de classe* são apenas os níveis do personagem naquela classe. Por exemplo, um paladino 3/clérigo 2 é um personagem de 5° nível — mas não um paladino de 5° nível, e nem um clérigo de 5° nível.

Pontos de Vida & Magia. Um personagem multiclasse só ganha os PV e PM iniciais da primeira classe que escolheu. Por exemplo, um mago que ganha um nível de guerreiro recebe 5 pontos de vida, e não 20 — mesmo sendo este seu primeiro nível de guerreiro. O mesmo vale para pontos de magia.

Perícias & Talentos. Um personagem multiclasse só ganha as perícias treinadas e talentos iniciais da primeira classe que escolheu. Entretanto, quando ganha o primeiro nível em uma classe nova, você ganha uma perícia *ou* um talento da lista da nova classe, à sua escolha.

Bônus Base de Ataque. Some os bônus base de ataque de cada classe. Por exemplo, um bárbaro 4/ladino 3 tem bônus base de ataque +6 (+4 pelos quatro níveis de bárbaro e +2 pelos três níveis de ladino).

Guerreiro

Pontos de Vida: um guerreiro começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um guerreiro começa com 3 pontos de magia e ganha 2 PM por nível seguinte.

Perícias: escolha 2 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Lidar com Animais (Car), Ofício (Int) e Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Fortitude Maior, Usar Armas Marciais, Usar Armaduras Pesadas, Usar Escudos.

Poderes de Classe

Ataque Especial: você possui um golpe pessoal — qualquer coisa desde uma técnica mundana até uma manobra mágica e espantosa! Cada ataque especial é único. Para construir o seu, consulte o quadro "Ataque Especial", a seguir. Para usar seu ataque especial, simplesmente pague seu custo em PM quando realizar um ataque e aplique os efeitos dele.

Estilo de Luta: no 2° nível, escolha um estilo de luta dentre os seguintes.

Uma arma: você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque se estiver usando uma arma corpo-a-corpo em uma das mãos e nada na outra.

Duas armas: você paga apenas 1 PM, em vez de 2, para realizar um ataque extra com uma arma secundária.

Duas mãos: você pode rolar novamente qualquer dado que tenha obtido um resultado 1 ou 2 em jogadas de dano feitas com armas de duas mãos.

Arma e escudo: você recebe um bônus de +1 na classe de armadura e nos testes de resistência se estiver usando um escudo.

Arquearia: você recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque com armas de disparo.

Arremesso: você pode sacar armas de arremesso como uma ação livre e recebe um bônus de +2 nas jogadas de dano com elas.

Durão: a partir do 3ª nível, sua rijeza muscular permite que você absorva ferimentos. Sempre que sofre dano, você pode gastar 2 pontos de magia como uma reação para reduzir esse dano à metade.

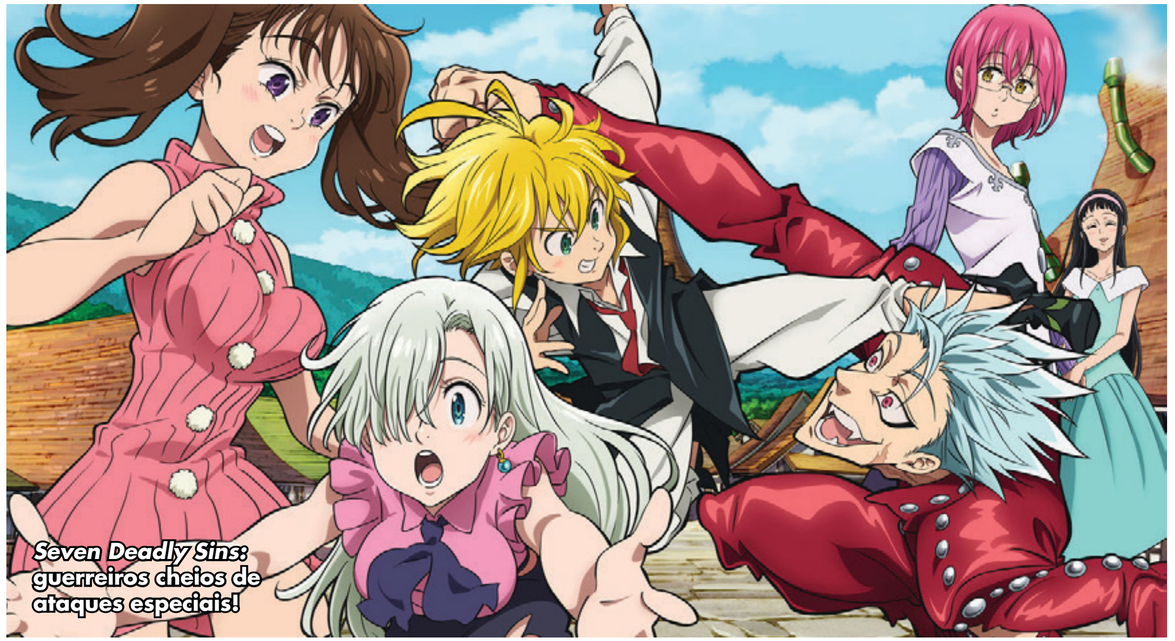
Técnica de Luta: no 4ª nível, e a cada dois níveis seguintes, você recebe um talento de combate. Você pode trocar este talento por um aumento de +1 numa habilidade básica física (Força, Destreza ou Constituição).

Ataque Extra: a partir do 6° nível, quando usa a ação ataque, você pode gastar 2 pontos de magia para realizar um ataque adicional com a mesma arma.

Obstinado: a partir do 9ª nível, sua determinação permite que você ignore condições adversas. Você pode gastar 2 pontos de magia como uma reação para rolar novamente um teste de resistência recém realizado. Você deve usar este poder antes de o mestre dizer se o teste foi bem-sucedido ou não, e deve ficar com o segundo resultado, mesmo que seja pior que o primeiro.

Opção: para um guerreiro mais simples, parecido com o guerreiro padrão de *Tormenta RPG*, substitua os poderes de classe *ataque especial, estilo de luta, durão, ataque extra* e *obstinado* por talentos de combate. Isso deixa esse novo guerreiro com um total de 14 talentos, contra os 11 do guerreiro de *Tormenta RPG*. Por outro lado, o deixa sem uso para os pontos de magia, o que o limita bastante em comparação com as outras classes novas.

Guerreiro		
Nível	**BBA**	**Poderes de Classe**
1°	+1	Ataque especial (3 PM)
2°	+2	Estilo de luta
3°	+3	Durão
4°	+4	Ataque especial (5 PM), técnica de luta
5°	+5	Ataque extra
6°	+6	Técnica de luta
7°	+7	—
8°	+8	Ataque especial (7 PM), técnica de luta
9°	+9	Obstinado
10°	+10	Técnica de luta
11°	+11	—
12°	+12	Ataque especial (9 PM), técnica de luta
13°	+13	—
14°	+14	Técnica de luta
15°	+15	—
16°	+16	Ataque especial (12 PM), técnica de luta
17°	+17	—
18°	+18	Técnica de luta
19°	+19	—
20°	+20	Ataque especial (15 PM), técnica de luta



Ataque Especial

Você constrói o seu ataque especial escolhendo poderes da lista a seguir. Cada poder possui um custo em pontos de magia (indicado após seu nome), e a soma dos custos dos poderes será o custo do ataque especial. No 1° nível, seu ataque especial pode custar no máximo 3 pontos de magia. No 4° nível, e a cada nível seguinte, este limite aumenta em +2 PM.

Assim, você pode ter um golpe devastador (com muitos poderes), mas que poderá usar poucas vezes (pois seu custo em PM será alto) ou um golpe mais fraco, mas que poderá desferir com frequência maior. Também é possível escolher fraquezas, que diminuem o custo do ataque especial. No entanto, um ataque especial deve custar no mínimo 1 PM.

À Distância (+1 PM): o alcance de seu ataque aumenta em um passo. Ou seja, se ele é um ataque corpo-a-corpo, passa a atingir alvos em alcance curto. Se tem alcance curto, passa a atingir alvos em alcance longo. Por fim, se tem alcance longo, passa a atingir qualquer alvo que você possa ver. Você pode escolher este poder uma segunda vez para aumentar o alcance em dois "passos", aumentando seu custo para +2 PM (porém, não há alcance maior que visão).

Amplo (+2 PM): se você quiser, seu ataque pode atingir todas as criaturas em alcance curto — incluindo aliados, mas não você mesmo. Este poder só pode ser escolhido por ataques com alcance curto ou maior.

Atordoante (+2 PM): o alvo do ataque deve fazer um teste de Fortitude (CD igual ao dano sofrido). Se falhar, fica atordoado por uma rodada (fica desprevenido e não pode realizar ações).

Brutal (+1 PM): aumenta o dano em +2. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser, aumentando o dano em +2 e o custo em +1 PM a cada vez escolhida. Por exemplo, se escolhê-lo três vezes, aumenta o dano em +6 e o custo em +3 PM.

Destruidor (+1 PM): aumenta o multiplicador de crítico em +1.

Efeito mágico (varia): seu ataque gera o efeito de uma magia à sua escolha. O custo em PM é igual ao custo da magia +1. Este poder precisa ser aprovado pelo mestre.

Energético (+3 PM): seu ataque causa +2d6 pontos de dano de uma energia à sua escolha (ácido, eletricidade, fogo, frio, vento ou trevas). Você pode escolher este poder quantas vezes quiser, aumentando o dano em +2d6 e o custo em +3 PM a cada vez escolhida.

Impactante (+1 PM): seu ataque empurra o alvo um número de quadrados de 1,5m para cada 5 pontos de dano causado (arredondado para baixo). Por exemplo, um ataque que cause 22 pontos de dano empurra o alvo 4 quadrados.

Letal (+1 PM): aumenta a margem de ameaça em +1. Você pode escolher este poder uma segunda vez, aumentando a margem de ameaça e o custo em PM em +2.

Penetrante (+1 PM): seu ataque ignora até 5 pontos da redução de dano do alvo, se houver. Você pode escolher este poder uma segunda vez, aumentando a quantidade de RD ignorada para 10 e o custo em PM para +2.

Preciso (+1 PM): aumenta o bônus de ataque em +2. Você pode escolher este poder quantas vezes quiser, aumentando o bônus de ataque em +2 e o custo em +1 PM a cada vez escolhida.

Teleguiado (+1 PM): seu ataque ignora qualquer penalidade por cobertura ou camuflagem.

Arma Específica (–1 PM): seu ataque só pode ser usado com um tipo específico de arma (por exemplo, "espada longa" ou "ataque desarmado").

Lento (–2 PM): seu ataque exige uma ação completa para ser usado.

Perto da Morte (–2 PM): você só pode usar seu ataque especial se estiver com um quarto de seus pontos de vida ou menos.

Sacrifício (–3 PM): você sofre metade do dano causado pelo seu ataque.

Mago

Pontos de Vida: um mago começa com 8 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 2 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um mago começa com 5 pontos de magia e ganha 4 PM por nível seguinte.

Perícias: escolha 2 entre Conhecimento (Int), Iniciativa (Des), Misticismo (Int), Intuição (Sab), Ofício (Int), Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Vontade de Ferro.

Poderes de Classe

Arcanista: você pode lançar feitiços arcanos de 1° círculo e soma seu bônus de Inteligência no seu total de pontos de magia. A cada quatro níveis, você passa a poder lançar feitiços arcanos de um círculo maior (2° círculo no 5° nível, 3° círculo no 9° nível e assim por diante).

Você começa com três feitiços arcanos de 1° círculo. A cada nível seguinte, aprende mais um feitiço de qualquer círculo que possa lançar.

Raio Mágico: escolha um tipo de energia, entre ácido, eletricidade, fogo, frio, trevas ou vento. Você pode disparar um raio mágico do tipo de energia escolhido. Como uma ação padrão, gaste 1 PM e faça um ataque mágico (nível de mago + mod. Int) num alvo em alcance curto. Em caso de acerto, você causa 1d6 pontos de dano. No 4° nível, e a cada 4 níveis, seguintes, este dano aumenta em uma categoria, conforme a tabela.

Vínculo Arcano: no 2° nível, escolha entre *familiar* e *fetiche*. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Fetiche: você possui um objeto através do qual canaliza seu poder mágico. Pode ser uma varinha, livro, chapéu, amuleto ou mesmo uma arma. Este item pode ser usado para lançar, uma vez por dia, qualquer magia que você conheça sem gastar PM (incluindo custos extras de talentos metamágicos). No entanto, se estiver sem seu fetiche, você precisa fazer um teste de Misticismo (CD 15 + círculo da magia) sempre que lançar uma magia. Se falhar, a magia não funciona, mas você gasta os PM mesmo assim. O fetiche tem redução de dano 10 e PV iguais a metade dos seus. Um fetiche danificado é restaurado na próxima vez que você recuperar seus PM. Se o item é destruído, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Construir um novo fetiche consome uma semana de trabalho e 100 TO.

Mago Nível	BBA	Poderes de Classe
1°	+0	Arcanista (1° círculo), raio mágico (1d6)
2°	+1	Vínculo arcano
3°	+1	
4°	+2	Raio mágico (1d8)
5°	+2	Arcanista (2° círculo)
6°	+3	Mistérios arcanos
7°	+3	
8°	+4	Raio mágico (1d10)
9°	+4	Arcanista (3° círculo)
10°	+5	Mistérios arcanos
11°	+5	
12°	+6	Raio mágico (2d6)
13°	+6	Arcanista (4° círculo)
14°	+7	Mistérios arcanos
15°	+7	
16°	+8	Raio mágico (2d8)
17°	+8	Arcanista (5° círculo)
18°	+9	Mistérios arcanos
19°	+9	
20°	+10	Raio mágico (2d10)

Familiar: você possui um animal de estimação mágico. Vocês podem se comunicar telepaticamente e ele obedece as suas ordens, mas ainda está limitado ao que um animal pequeno pode fazer (em caso de dúvida, ele pode fazer testes de perícia com bônus igual à metade do seu nível). Se o familiar estiver com você, é imune a qualquer tipo de ataque ou efeito (ele se esconde em suas roupas e fica protegido). Entretanto, se estiver longe de você, pode ser ferido. O familiar possui CA e testes de resistência iguais aos seus, e PV iguais à metade dos seus. Se o familiar morre, você fica atordoado por 1d4 rodadas. Você pode invocar um novo familiar com um ritual que exige um dia inteiro e 100 TO em ingredientes.

De acordo com o tipo de animal, você recebe um benefício adicional: cobra (Treino em Perícia [Enganação]); coruja (Poder Mágico); corvo (Vontade de Ferro); falcão (Treino em Perícia [Percepção]); gato (Treino em Perícia [Furtividade]); morcego (visão no escuro); rato (Fortitude Maior); sapo (Vitalidade).

Mistérios Arcanos: no 6° nível, e a cada quatro níveis seguintes, você recebe um talento de magia. Você pode trocar este talento por um aumento de +1 numa habilidade básica mental (Inteligência, Sabedoria ou Carisma).

CAVERNA DO SABER

Paladino

Pontos de Vida: um paladino começa com 20 pontos de vida (+ modificador de Constituição) e ganha 5 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um paladino começa com 4 pontos de magia e ganha 3 PM por nível seguinte.

Perícias: escolha 2 entre Atletismo (For), Cavalgar (Des), Conhecimento (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Iniciativa (Des), Intuição (Sab), Lidar com Animais (Car) e Percepção (Sab).

Talentos Iniciais: Fortitude Maior, Usar Armas Marciais, Usar Armaduras Pesadas, Usar Escudos.

Poderes de Classe

Abençoado: você soma seu modificador de Carisma no seu total de pontos de magia. Além disso, você se torna devoto de uma divindade disponível para paladinos (Allihanna, Azgher, Khalmyr, Lena, Lin-Wu, Marah, Tanna-Toh, Tauron, Thyatis, Valkaria).

Destruir o Mal: você pode desferir um golpe destruidor contra vilões. Como uma ação livre, gaste 2 pontos de magia antes de rolar um ataque corpo-a-corpo. Se o alvo for Maligno, você recebe vantagem na jogada de ataque e +1d8 na jogada de dano. Contra um alvo não Maligno, este poder não tem efeito, mas você gasta os PM mesmo assim. A cada quatro níveis, você pode pagar +1 PM para aumentar o dano causado em +1d8.

Cura pelas Mãos: a partir do 2° nível, você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para tocar uma criatura (incluindo você) e curar 1d8+1 pontos de vida dela. A cada quatro níveis seguintes, você pode pagar +1 PM para aumentar os PV curados em +1d8+1.

A partir do 6° nível, você pode pagar +1 PM quando usa cura pelas mãos para anular uma condição afetando o alvo, entre abalado, apavorado (alvo fica abalado), atordoado, cego, doente, exausto (alvo fica fatigado), fatigado ou surdo.

Esta habilidade também pode causar dano a mortos-vivos, exigindo um ataque desarmado.

Graça Divina: no 2° nível, você soma seu bônus de Carisma a todos os testes de resistência.

Aura Sagrada: no 3° nível, você pode emitir uma luz dourada e agradável, que ilumina como uma tocha, num raio de alcance curto a partir de você. Você e todos os aliados dentro da aura se tornam imunes a medo. Gerar a aura é uma ação livre e custa 1 ponto de magia. Manter a aura custa mais 1 PM por turno.

No 7° nível, no início do seu turno, você e todos os aliados dentro da aura recuperam (10 + seu modificador de Carisma) pontos de vida. No 11° nível, no início do seu turno, espíritos Malignos e mortos-vivos dentro da aura sofrem 10 + mod. Car pontos de dano. No 15° nível, você e todos os aliados dentro da aura recebem vantagem em todos os testes de resistência contra magias. Por fim, no 19° nível, você e todos os seus aliados dentro da aura ignoram o primeiro dano realizado contra vocês por criaturas Malignas durante a cena.

Vínculo Divino: no 4° nível, escolha entre *magias* e *talentos*. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

Magias: você pode lançar feitiços divinos de 1° círculo. A cada quatro níveis, você passa a poder lançar feitiços divinos de um círculo maior (2° círculo no 8° nível, 3° círculo no 12° nível e assim por diante). Você começa com dois feitiços de 1° círculo e a cada dois níveis aprende outro feitiço de qualquer círculo que possa lançar.

Talentos: você recebe um talento de combate ou de poder concedido. A cada quatro níveis, você recebe outro talento de combate ou de poder concedido. Você pode trocar este talento por um aumento de +1 numa habilidade básica.

Bênção da Justiça: no 5° nível, escolha entre *escudo sagrado* e *montaria sagrada*. Uma vez feita, esta escolha não pode ser mudada.

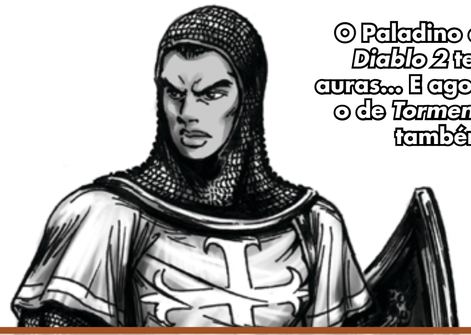
Escudo sagrado: você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para cobrir seu escudo em energia sagrada. Até o fim da cena, você e todos os aliados adjacentes recebem +2 na classe de armadura e em todos os testes de resistência. Você não pode usar este poder se estiver sem um escudo.

Montaria sagrada: você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para invocar uma montaria sagrada. Veja o quadro para mais detalhes.

Campeão do Bem: no 20° nível, você pode gastar uma ação padrão e 5 PM para assumir a forma de um anjo guerreiro. Você cria asas emplumadas, que fornecem deslocamento de voo de 18m, e recebe redução de dano 20 até o fim da cena.

Paladino		
Nível	**BBA**	**Poderes de Classe**
1°	**+1**	**Abençoado, destruir o mal (+1d8)**
2°	**+2**	**Cura pelas mãos (1d8+1 PV), graça divina**
3°	**+3**	**Aura sagrada (coragem)**
4°	**+4**	**Vínculo divino**
5°	**+5**	**Bênção da justiça, destruir o mal (+2d8)**
6°	**+6**	**Cura pelas mãos (2d8+3 PV)**
7°	**+7**	**Aura sagrada (cura)**
8°	**+8**	**Vínculo divino**
9°	**+9**	**Destruir o mal (+3d8)**
10°	**+10**	**Cura pelas mãos (3d8+5 PV)**
11°	**+11**	**Aura sagrada (dano)**
12°	**+12**	**Vínculo divino**
13°	**+13**	**Destruir o mal (+4d8)**
14°	**+14**	**Técnica de luta**
15°	**+15**	**Aura sagrada (resistência a magia)**
16°	**+16**	**Vínculo divino**
17°	**+17**	**Destruir o mal (+5d8)**
18°	**+18**	**Cura pelas mãos (5d8+9 PV)**
19°	**+19**	**Aura sagrada (invencibilidade)**
20°	**+20**	**Campeão do bem, vínculo divino**

GUILHERME DEI SVALDI



⊙ Paladino de *Diablo 2* tem auras... E agora ⊙ de *Tormenta* também!

Montaria Sagrada

Um paladino de 5° nível pode escolher receber uma montaria sagrada, designada pelos deuses. Este animal vai atuar como um fiel companheiro de batalhas. Normalmente será um cavalo de guerra para paladinos de tamanho Médio, ou um cão de guarda para paladinos Pequenos — mas outros animais de mesmo nível também podem ser montarias sagradas.

Para invocar sua montaria o paladino gasta uma ação de movimento e 2 PM. Ela aparece com um brilho de luz dourada ao lado dele, e fica até o fim da cena, quando desaparece de volta para o Reino Divino de onde vem.

Como opção para campanhas mais realistas, a montaria sagrada pode ser um animal terreno, em vez de invocado. Neste caso, o paladino nunca precisará gastar uma ação ou PM para ter a montaria — que já estará com ele. Por outro lado, o animal pode não ser capaz de acompanhar o paladino em todos os lugares (por exemplo, um cavalo não consegue entrar num túnel apertado ou escalar uma montanha).

O paladino e sua montaria têm um vínculo mental, sendo sempre capazes de entender um ao outro (não é preciso fazer testes de Lidar com Animais). Uma montaria cumpre qualquer ordem do paladino, mesmo que signifique arriscar a vida. Se a montaria sagrada morre, o paladino fica atordoado por 1d4 rodadas. Ele pode invocar uma nova montaria após um dia inteiro de prece e meditação.

Cavalo de guerra: animal 4, N; Grande, desl. 15m; PV 28; CA 12 (–1 tamanho, +1 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: cascos +6 (1d8+4); Fort +7, Ref +5, Von +3; For 18, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6. *Perícias & Talentos:* Percepção +8; Corrida, Tolerância.

Cão de guarda: animal 3, N; Médio, desl. 12m; PV 21; CA 14 (+2 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: mordida +5 (1d6+2); Fort +5, Ref +5, Von +2; For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6. *Perícias & Talentos:* Percepção +7; Foco em Arma (mordida), Vitalidade.

Sempre que o paladino sobe de nível, sua montaria sagrada também sobe. O animal ganha bônus base de ataque e pontos de vida como se fosse um clérigo (BBA +3/4 por nível, PV 4 + mod. Con por nível), além de todos os benefícios da tabela "Benefícios por Nível do Personagem" (graduações em perícias, talentos, aumento de habilidades, etc.).

M.V.

por J.M. Trevisan | Arte por Breno Tamura

Eram uns quinze ou vinte. Não muito mais que isso.

Todos amontoados no meio da avenida, cercados pelos enormes prédios, parecendo ainda um pouco grogues por causa da viagem e dos sedativos. Havia gente de todo tipo: homens, mulheres, negros, brancos, jovens, idosos e crianças.

É normal acharmos que as crianças vão sobreviver. Elas são pequenas e ágeis — coisa útil na hora do perigo. Mas a lógica falha surgia muito mais por conta de todos os filmes, novelas, livros e seriados escarrados pela indústria do entretenimento do que por qualquer raciocínio decente. Por culpa disso, até mesmo o maior filho da puta acaba um dia torcendo para que o garotinho se salve no final. Comum, mas ainda assim estúpido. A essa altura, depois de tudo o que aconteceu, todo mundo já devia ter aprendido. A única coisa que aprendemos de verdade é que o ser humano nunca aprende porra nenhuma.

Conforme o dia virava tarde, cada um foi se dando conta da situação, cada um de sua maneira. Uns se abrigavam por trás da frieza, outros se desesperavam.

Um senhor de cabelos brancos passou com calma conversando com os que se predispunham a ouvir, aparentemente se candidatando a líder. Um rapaz jovem, bem apessoado, sacou uma Bíblia de bolso, arrebanhou mais meia dúzia e iniciou uma reza coletiva, quase uma missa improvisada. Os que não se adequavam a grupo nenhum se espalhavam esperando o que quer que estivesse para acontecer.

Então veio a primeira sirene.

Uma das crianças, uma menina, procurou o colo de uma loira chorosa, enorme. A loira arrumou os cabelos, limpou as lágrimas, abraçou a garotinha e sentou no chão com ela no colo. A moça sussurou um soluçante “tudo vai ficar bem, querida” e fechou os olhos.

O que havia se candidatado a líder, nosso Chuck Norris pós-apocalíptico, correu com mais três até uma das pilhas de sucata entre os carros tombados e achou um cano de escapamento jogado. Passou a empunhar o negócio em frente a seu grupo particular como se fosse o cara mais foda do universo. Os discípulos seguiram o exemplo, se armando com o que encontravam pela frente.

Veio a segunda sirene.

A reza dos crentes se intensificou e o sermão do pastor recém-eleito comparava o barulho ao das trombetas do apocalipse. Todos ajoelhados, pedindo perdão ao Senhor, balançando para frente e para trás. Alguém do grupo armado se irritou, gritou que parassem. “Foda-se seu Deus. A culpa é dele”, berrou.

Um dos crentes menos pacíficos resolveu tirar satisfação e o líder espiritual improvisado decretou em tom profético que seus opositores eram crias do Anticristo. Que se tudo estava como estava, a culpa era justamente dos pecadores. A tensão transformou os xingamentos em porrada.

Enquanto os grupos se engalfinhavam em uma massa de murros, chutes e barras de ferro, a sirene tocava pela terceira vez. Ao meu lado, um chinês baixinho de terno e gravata esfregou as mãos em antecipação.

Uma mulher de uns quarenta anos, cara de estudada, bem vestida, saiu correndo e empurrando, procurando uma via de escape qualquer. Quando percebeu os bloqueios nas portas dos prédios e na extensão da avenida, sentou-se encostada em um carro, pegou um caco de vidro do chão e cortou os pulsos. Um menino chorou, gritando o nome do pai enquanto uma senhora era pisoteada. Ninguém percebeu.

E a verdade é que no meio da confusão ninguém chegou a ouvir as portas de ferro das quatro saídas da antiga estação de metrô se abrirem. Ou os passos e rosnados da horda de mortos-vivos que corria subindo as escadas.

No fim, era o que sempre acontecia. Sempre. Os motivos, claro, variavam. O tempo também. Às vezes levava meia hora, às vezes duas, ou uma tarde inteira. Mas sempre havia uma diferença incômoda que, temperada pelo estresse, virava intolerância, se tornava insuportável e explodia em violência. E quando uma massa encontrou a outra, ficou difícil diferenciar os supostos humanos de suas contrapartes irracionais.

A cabeça do dublê de Chuck Norris foi arrancada por um casal de cabelos embaraçados e ossos à mostra. Uma mesa de suecos comemorou. Dois japoneses sentados ao bar vibraram quando o corpo do pastor foi dividido ao meio, e uma garrafa de champanhe estourou atrás de mim.

Finalmente um sortudo encontrou a caixa de armas escondida no meio do lixo ao lado de uma das saídas da estação e passou a distribuir todas as .765 para os mais próximos. A vantagem fez a maré virar e um esboço de organização começou a surgir. Os que não estavam ocupados atirando nos mortos ainda vivos se encarregavam de eliminar qualquer possibilidade de retorno dos que haviam tombado infectados, embora a maioria tenha sido destroçada e devorada logo de cara.

Alguém apontou para a TV no meio da sala e todo mundo viu ao fundo a loira ainda viva, encolhida em um canto com a criança no colo.

Quando a sensação de tranquilidade e o clima de já ganhou ameaçou tomar conta, a sirene tocou pela quarta vez e a última leva de mortos-vivos foi liberada. Mais atentos, mais organizados mas menos ferozes que seus oponentes, os sobreviventes aguentaram até onde deu.

No fim, sobrou o rapaz que havia encontrado a caixa, de arma em punho, tentando heroicamente proteger a loira e a criança dos últimos três mortos-vivos remanescentes. Não funcionou. Seu primeiro tiro acertou só o ombro de uma das criaturas, que sem hesitar avançou rápida, enterrando os dentes no estômago do coitado. Um herói a menos.

As outras duas se aproximaram da mulher e, na sala do edifício, os poucos ainda sentados abandonaram suas poltronas para se aproximar mais dos televisores. Alguns colaram na enorme vidraça que dava para a avenida, tentando enxergar algo mais apesar da altura.

Cercada pelos mortos-vivos, a mulher abraçou forte a menina e por um instante as duas choraram juntas. E quando as duas criaturas finalmente se encolheram para o bote fatal, a loira — instinto maternal dissolvido pela sobrevivência — empurrou a criança, gritando e correndo até a arma jogada de seu ex-defensor. Enquanto os mortos-vivos se banqueteavam, descarregou a munição até ter certeza de que era a única sobrevivente.

No telão, a imagem da gorda ajoelhada no chão da avenida emulando Willian Defoe em Platoon foi substituída pelo saldo geral das apostas. O único que havia colocado as fichas na loira era um filipino magrelo que, pelo menos agora, não conseguia parar de sorrir com seus dentes tortos e amarelados. Distribuía abraços e apertos de mão enquanto decretava em um inglês capenga que a próxima rodada era dele.

Um helicóptero pousou em meio aos corpos e a destruição para resgatar a vencedora. Mesmo não sabendo que havia ganho algo, ela agora seria acolhida, limpa e educada para, mais tarde, se tornar uma de nós. De gorda flácida e chorosa a membro da elite do que havia sobrado do mundo.

Recostei-me na poltrona analisando a bolsa de apostas e os novos candidatos enquanto a equipe de limpeza retirava os corpos da avenida. Meu uísque pago pelo filipino chegou com uma pedra de gelo a menos.

Pedi que trocassem.

Depois das armas, as criaturas de **Monster Hunter**, escolhidas a dedo por nossos Conselheiros

DE ASTERA PARA ARTON

Monstros do Novo Mundo

Esta matéria apresenta diversos conteúdos do game *Monster Hunter World* adaptados para *Tormenta RPG*, mas é importante frisar que muitos dos elementos aqui podem ser selvagens demais para sua mesa!

Apesar de abundantes em Astera, alguns dos monstros apresentados a seguir são muito poderosos e podem facilmente desequilibrar uma aventura ou campanha se o mestre não tiver cuidado ao adicioná-los ao jogo.

Para evitar que isso aconteça e estrague a diversão, siga as dicas abaixo: seguindo algumas dicas:

- Trate os monstros como criaturas raras ou até desconhecidas;
- Prefira encontros em que o monstro esteja sozinho e seja a principal ameaça;
- Os dragões anciões podem ser criaturas únicas, ou até mesmo vindas de outros mundos;
- Procure fazer da caçada o motivo principal da aventura.

Tobi-Kadachi ND 6

Essa criatura quadrúpede parece um misto de lagarto e mamífero — longilíneo e com escamas de uma cor azul brilhante, mas também dotado de feições lupinas e pelagem. Extremamente ágil, o tobi-kadachi habita grandes florestas, e costuma entocar-se nas copas das árvores, apesar de seu tamanho.

Além de suas garras poderosas, que permitem escalar com rapidez e facilidade, a criatura também é capaz de "voar" entre as árvores, esticando uma pele membranosa entre seus membros superiores e inferiores, que utiliza para planar brevemente após um salto.

Quando o tobi-kadachi se sente ameaçado, uma pelagem grossa desponta de sua pele e recobre as escamas, conduzindo poderosas rajadas de eletricidade por todo o seu corpo, principalmente em sua enorme e musculosa cauda, usada para desferir golpes poderosos.

Monstro 9, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22 (+5 natural).

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +9, Ref +10, Von +6.

Deslocamento: 12m, escalar 18m, voo 6m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +14 (1d8+10) ou 2 garras +10 (1d6+10) ou cauda +15 (1d12+10).

Habilidades: For 22, Des 19, Con 17, Int 3, Sab 15, Car 6.

Perícias: Furtividade +12 (+20 nas copas das árvores).

Morte Vinda do Céu: o tobi-kadachi pode fazer investidas enquanto salta — seja a partir do solo, seja a partir de galhos de árvores. Ao fazer isso, ignora terreno difícil e pode fazer a investida mesmo que não haja uma linha reta pelo solo.

Ele ainda recebe as vantagens e desvantagens normais de uma investida (+2 nas jogadas de ataque e –2 na classe de armadura), e seu ataque com a cauda tem o dano aumentado para 2d8+16.

Pelagem Elétrica: como uma ação completa, o tobi-kadachi pode eriçar seus pelos dorsais, recebendo CA +4. Qualquer criatura que acerte um ataque corpo-a-corpo contra ele sofre 1d8 de dano de eletricidade e deve fazer um teste de Fortitude (CD 17). Se falhar, fica atordoada por 1 rodada. A pelagem elétrica é cancelada caso o tobi-kadachi fique molhado (1 litro de água ou mais), ou dura até o fim do combate.

Tesouro: pelica eletrizada de kadachi. Sobrevivência CD 19. Armaduras forjadas com a pelica concedem ao usuário resistência a eletricidade 10, e armas recebem o poder especial elétrica. **Custo:** +500 TO (para armaduras), +1.000 TO (para armas).

Radobaan ND 8

Também conhecido como roda-da-morte, esse monstro tem um corpo comprido e robusto, com a cabeça e cauda do mesmo tamanho. Apesar de possuir quatro patas, o radobaan se move apoiado apenas nas duas patas traseiras, bem mais robustas que as dianteiras, que parecem dois braços atrofiados, como se o monstro fosse uma mistura de tiranossauro e hipopótamo.

Seu couro escuro e rígido é recoberto por enormes placas e estacas ósseas, o que pode fazer um aventureiro inexperiente confundir o radobaan com alguma espécie de morto-vivo. Na verdade, essa armadura de ossos é composta por esqueletos e ossadas de outras criaturas, que a pele do radobaan é capaz de absorver e moldar livremente. Por isso é mais comum que esse monstro habite regiões pantanosas ou semi-áridas, onde hajam muitos cadáveres expostos no solo, que servem ao radobaan tanto de alimento como reposição de sua cobertura.

Sua tática de defesa contra agressores é muito curiosa: o radobaan é capaz de se enrolar totalmente, tocando a ponta de sua cauda em seu focinho, assumindo formato de roda. Ele então rola em grande velocidade sobre seus inimigos, tentando perfurá-los com as estacas ósseas de suas costas. A musculatura do radobaan é tão forte que ele é capaz de se manter girando até mesmo deitado de lado, como um peão, atingindo uma área ainda maior. Caso as placas e estacas do radobaan sejam destruídas, a criatura ainda pode lançar um gás sonífero através de glândulas em seu ventre, possibilitando assim a sua fuga em busca de mais carcaças para refazer sua armadura.

Monstro 13, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26 (+12 armadura).

Pontos de Vida: 156.

Resistências: Fort +13, Ref +7, Von +6, redução de dano 10/adamante.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: pancada +18 (1d6+12) ou cauda +19 (3d4+14, perfuração).

Habilidades: For 23, Des 8, Con 21, Int 3, Sab 10, Car 6.

Armadura de Ossos: os ossos que protegem o radobaan podem ser destruídos. Sempre que acertar um ataque, você pode escolher não causar dano para causar uma penalidade cumulativa de –2 na CA do radobaan. Quando a penalidade atinge –6, o radobaan perde sua redução de dano. Quando a penalidade atinge –12, a armadura é completamente destruída, e não é mais possível atacá-la; o dano da cauda e da roda-da-morte muda para esmagamento. Se sobreviver, o radobaan pode recompor a armadura magicamente com uma ação completa se tiver acesso aos ossos de uma criatura Média ou maior.

Gás Tóxico: com uma ação padrão, o radobaan pode emitir uma nuvem de gás sonífero que afeta todas as criaturas a até 3m (exceto ele mesmo). Criaturas atingidas devem fazer um teste de Fortitude (CD 21) ou ficam sonolentas (enjoadas) por 1d4 rodadas. Se forem atingidas novamente pelo gás e falharem no teste, caem inconscientes por 2d4 rodadas. Qualquer dano desperta uma criatura inconsciente dessa maneira. Essa habilidade só pode ser usada novamente após 1d4 rodadas.

Roda-da-Morte: como uma ação completa, o radobaan pode percorrer em uma linha reta até 10x a sua distância normal de deslocamento. Qualquer criatura Média ou menor em seu caminho sofre 6d4+28 de dano (Reflexos CD 22 reduz o dano à metade). Essa habilidade só pode ser usada novamente após 1d4 rodadas.

Tesouro: carapaça de radobaan. Sobrevivência CD 23. Armaduras forjadas com a carapaça concedem ao usuário redução de dano 10/adamante. Custo: +4.500 TO (para armaduras). Saco sonífero. Sobrevivência CD 23. Com essa glândula é possível criar uma bomba sonífera, que pode ser arremessada com alcance de 3m, e funciona como a habilidade especial gás do sono do radobaan, em uma explosão de 3m de raio. **Custo:** 400 TO.

Legiana — ND 10

Essa criatura bela e elegante se assemelha a um pássaro enorme, apesar de seu corpo esguio e escamoso de réptil. Dotada de um par de enormes asas de couro e uma cauda capaz de se abrir como uma asa delta, a legiana possui uma velocidade e agilidade espantosas no ar. Ela caça suas presas em áreas geladas e nas maiores altitudes encontradas no topo de montanhas.

Sua pele é coberta por pequenas escamas lisas e brilhantes, com vários tons de azul na parte dorsal e tons do amarelo ao branco em seu ventre. Essas escamas possuem propriedades mágicas, que possibilitam gerar rajadas de frio mágico com movimentos rápidos das asas e cauda, congelando outras criaturas em seu caminho. Apesar de não possuir garras dianteiras, a legiana também é perigosa em solo, usando seu bico, garras traseiras e cauda para golpear seus inimigos.

Monstro 16, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25 (+6 Con).

Pontos de Vida: 208.

Resistências: Fort +16, Ref +15, Von +8, imunidade a frio, redução de dano 10/perfuração.

Deslocamento: 9m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +20 (2d6+16) e 2 garras +20 (2d6+16) e cauda +20 (2d8+16).

Ataque à Distância: rajada de frio +18 (8d6+8)

Habilidades: For 27, Des 16, Con 23, Int 3, Sab 11, Car 6.

Golpes Congelantes: agitando suas escamas e gastando uma ação de movimento, a legiana causa +1d6 de dano de frio adicional com seus ataques até seu próximo turno. Se for atingida por um golpe congelante, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD 24) ou ficará congelada (enredada). Essa condição só poderá ser removida se o personagem ou um aliado adjacente gastar uma ação padrão para remover o gelo, usando uma arma leve ou de uma mão de perfuração.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, a legiana pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento.

Rajada de Frio: como uma ação padrão, a legiana pode disparar uma rajada de frio contra um alvo com um incremento de alcance de 30m, causando 8d6+8 pontos de dano de frio e deixando o alvo congelado (o mesmo que enredado: –2 nas jogadas de ataque, –4 na Destreza, move-se com metade do deslocamento e não pode correr ou fazer investidas). Um teste de Fortitude bem-sucedido (CD 24) reduz o dano à metade e evita o congelamento. O congelamento só poderá ser removido se o personagem ou um aliado adjacente gastar uma ação padrão para remover o gelo, usando uma arma leve ou de uma mão de perfuração. Essa habilidade só pode ser usada novamente após 1d4 rodadas.

Tesouro: escamas de legia. Sobrevivência CD 26. Armaduras forjadas com as escamas concedem ao usuário resistência a frio 20, e armas recebem o poder especial explosão congelante. **Custo:** +2.500 TO (para armaduras), +4.000 TO (para armas).

Uragaan — ND 12

O uragaan é uma versão maior e mais perigosa do radobaan, que habita exclusivamente regiões vulcânicas. Em vez de placas e espetos de osso, a parte dorsal do uragaan é recoberta por uma camada grossa de formações rochosas. Ao longo de todo o ventre e parte inferior da cauda do monstro, além das glândulas de gás sonífero, também existem protuberâncias esféricas que se espalham pelo solo quando o uragaan rodopia pelo campo de batalha.

De fato, essas protuberâncias são rochas explosivas com um metro de diâmetro, altamente voláteis – explodindo ao mero contato. O calor dessas esferas também pode ser usado para inflamar o gás sonífero, transformando-o em uma explosão de chamas.

Monstro 17, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33 (+7 Con, +12 natural).

Pontos de Vida: 289.

Resistências: Fort +15, Ref +8, Von +8, imunidade a fogo, redução de dano 20/adamante.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: pancada +25 (1d8+18) ou cauda +26 (3d6+20).

Habilidades: For 31, Des 7, Con 25, Int 3, Sab 10, Car 6.

Bombas de Lava: sempre que usa uma ação para se deslocar (seja de movimento ou completa), o uragaan expele 1d4 bombas de lava que ficam alojadas em quadrados adjacentes àqueles percorridos por ele. Se cair sobre uma criatura ou objeto, a bomba explode causando 3d6+8 de dano de fogo (Reflexos CD 25 reduz à metade). Uma bomba de lava explode imediatamente se uma criatura ou efeito de dano de energia entrar ou atravessar o quadrado em que ela estiver.

Gás do Tóxico Flamejante: com uma ação padrão, o uragaan pode emitir uma nuvem de gás sonífero que afeta todas as criaturas a até 3m (exceto ele mesmo). Criaturas atingidas devem fazer um teste de Fortitude (CD 25) ou ficam sonolentas (enjoadas). Se forem atingidas novamente pelo gás e falharem no teste, caem inconscientes por 2d4 rodadas. Qualquer dano desperta uma criatura inconsciente dessa maneira.

Se a nuvem de gás afetar um espaço ocupado por uma bomba de lava, ela imediatamente explode em chamas, causando 6d6+8 de dano de fogo em qualquer criatura na área (Reflexos CD 25 reduz à metade). Essa habilidade só pode ser usada novamente após 1d4 rodadas.

Roda-da-Morte: como uma ação completa, o uragaan pode percorrer em uma linha reta até 10x a sua distância normal de deslocamento. Qualquer criatura Grande ou menor em seu caminho sofre 6d6+40 de dano de esmagamento (Reflexos CD 22 reduz o dano à metade). Essa habilidade só pode ser usada novamente após 1d4 rodadas.

Tesouro: placas de uragaan. Sobrevivência CD 27. Armaduras forjadas com as placas concedem ao usuário resistência a fogo 10 e redução de dano 5/mágica. **Custo:** +12.500 TO

Bazelgeuse — ND 14

Agressivo e implacável, esse predador errante pode ser avistado em quase todo tipo de terreno aberto, desde montanhas até florestas. O bazelgeuse é uma serpe, uma espécie de dragão com um par de asas enormes no lugar das garras posteriores.

Apesar de suas proporções massivas, ele é capaz de planar a grandes alturas por várias horas, procurando por presas no solo. Quando avista um alvo em potencial, mergulha violentamente, usando as grossas escamas de sua cabeça protuberante como um aríete aéreo.

Porém, a verdadeira ameaça do bazelgeuse está nas escamas em forma de pinha que brotam da parte inferior de seu tórax, cauda e articulações. Com uma sacudida, a fera pode desprender dezenas dessas escamas durante o voo, criando um verdadeiro bombardeio. Quando tocam o solo, essas "pinhas" fixam-se no chão, e qualquer distúrbio faz com que explodam como granadas. Como a pele do bazelgeuse é resistente ao calor das explosões, não é incomum que o monstro mergulhe de barriga depois de um bombardeio, explodindo todas as escamas-bomba na área de aterrissagem!

Quando o monstro está enfurecido, essas escamas especiais emitem um brilho alaranjado, e explodem ao toque assim que se desgrudam do seu corpo, tornando o combate corpo-a-corpo com um bazelgeuse raivoso extremamente perigoso.

Monstro 18, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +21, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30 (+6 Con, +10 natural).

Pontos de Vida: 288.

Resistências: Fort +16, Ref +10, Von +9, resistência a fogo 20.

Deslocamento: 6m, voo 30m.

Ataques Corpo-a-corpo: pancada +23 (2d6+18) e cauda +23 (2d8+18).

Habilidades: For 34, Des 9, Con 23, Int 3, Sab 10, Car 6.

Escamas-Bomba: como uma ação padrão, o bazelgeuse pode desalojar 4d4 escamas sobre uma área de 6m x 6m sobre a qual ele tenha voado neste turno. Cada escama deve cair em um único quadrado de 1,5m à escolha do bazelgeuse, e se finca na superfície se não houver nenhuma criatura no quadrado em questão. Se cair sobre uma criatura ou objeto, explode causando 4d6+9 pontos de dano de fogo num raio de 3m (Reflexos CD 25 reduz à metade).

Uma escama-bomba fincada explode imediatamente se uma criatura ou efeito de dano de energia entrar ou atravessar o quadrado em questão. O próprio bazelgeuse é imune ao dano de suas escamas-bomba. Se ele pousar sobre um desses campos minados, causa uma explosão com 12m de raio centrada nele, somando os danos de todas as escamas-bomba que ainda não explodiram (Reflexos CD 27 reduz à metade).

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, o bazelgeuse pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento.

Sopro de Fogo: como uma ação padrão, o bazelgeuse pode soprar fogo em um cone de 4,5m, causando 5d4+9 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 24) reduz o dano à metade. Essa habilidade só pode ser usada novamente após 1d4 rodadas.

Tesouro: escamas explosivas de bazel. Sobrevivência CD 28. Armaduras forjadas com as escamas concedem ao usuário resistência a fogo 20, e armas recebem o poder especial explosão flamejante. **Custo:** +4.500 TO (para armaduras), +4.000 TO (para armas).

Dragões Anciões

Dentre as mais poderosas criaturas que habitam Astera, disputando o topo da cadeia alimentar, estão os chamados dragões anciões, monstros poderosos o bastante para influenciar a fauna, flora e até a geografia das regiões que habitam!

Kirin — ND 17

Parece estranho denominar essa criatura de dragão ancião, já que sua aparência é claramente equina, mas a verdade é que o Kirin recebe esse título por figurar entre as mais poderosas criaturas lendárias de Astera. Sua forma é muito parecida com a de um unicórnio, um cavalo com um chifre único, mas as semelhanças param por aí.

O corpo do Kirin é recoberto por escamas azuis cintilantes, e também por uma pelagem branca, grossa e volumosa, que forma uma juba ao redor de seu pescoço. Essa mesma pelagem desce por toda a dorsal do monstro, até a ponta de sua cauda curta, e também desponta da parte traseira das patas. Suas feições lembram uma mistura de equino e lagarto, com um par de orelhas acentuadas e olhos vermelho-sangue. Seu chifre é composto de um material extremamente rígido, e tem ao menos 40cm de comprimento, numa coloração degradê do azul escuro na base até um azul bem claro na ponta.

Apesar de ser bem mais forte do que seu tamanho aparenta, principalmente quando ataca com seu chifre e cascos, o verdadeiro poder do Kirin está em sua habilidade natural de controlar o clima – a presença do Kirin está sempre acompanhada de uma tempestade de relâmpagos, que a fera pode controlar livremente. Com apenas leves movimentos de seu chifre, o kirin pode ordenar que relâmpagos atinjam o solo com precisão, como um maestro regendo uma orquestra. Por isso, o Kirin sempre habita áreas altas e bem abertas, como planaltos. Além disso, sua pelagem também pode absorver energia elétrica, tornando-se dura e resistente como aço.

Espírito 20, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +28

Sentidos: Percepção +28, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32 (+5 natural).

Pontos de Vida: 260.

Resistências: Fort +18, Ref +17, Von +17, imunidade a eletricidade, fadiga, paralisia e sônico.

Deslocamento: 30m.

Ataques Corpo-a-corpo: chifre +24 (1d12+22) e cascos +23 (1d8+22).

Habilidades: For 26, Des 21, Con 23, Int 3, Sab 20, Car 16.

Choque Estático: como uma ação padrão, o kirin pode disparar um arco de energia elétrica contra um alvo a até 6m de distância. Isto causa 2d8+10 pontos de dano e deixa o alvo atordoado por uma rodada. Um teste bem-sucedido de Fortitude (CD 18) reduz o dano à metade e evita o atordoamento.

Eletrificar: se quiser, o kirin pode escolher a si mesmo como alvo da habilidade tempestade de relâmpagos. Nesse caso, ele recebe redução de dano 20 e seus ataques físicos causam +2d10 de dano elétrico adicional. Esse efeito dura 1d6+1 rodadas e não é cumulativo.

Investida do Trovão: quando o kirin faz uma investida, ele pode continuar se movendo depois do ataque, desde que continue se movendo em linha reta até um limite igual ao dobro de seu deslocamento. Além disso, causa dano triplicado com seu ataque de chifre.

Tempestade de Relâmpagos: toda a área a até 3km do kirin está sempre sob o efeito de uma tempestade (–8 em testes de Percepção, –4 nas jogadas de ataque à distância, apaga chamas e dissipa magias e efeitos de névoa em 1 rodada). A cada rodada, o kirin pode gastar uma ação padrão para invocar um relâmpago que atinge um alvo à sua escolha a até 90m, causando 5d10+10 de dano de eletricidade (Reflexos CD 21 reduz o dano à metade).

Tesouro: chifre lazuli de kirin. Sobrevivência CD 30. Armas forjadas com o material do chifre recebem os poderes especiais explosão elétrica e trovejante. **Custo:** +9.000 TO.

Kushala Daora — ND 20

Este dragão ancião tem a forma mais parecida com a de um dragão "clássico": cabeça reptiliana, pescoço alongado, quatro patas e uma cauda longa e forte. No entanto, suas asas enormes são um claro diferencial — tão poderosas que geram violentas rajadas de vento, capazes até mesmo de formar tornados no solo.

As escamas do Kushala Daora são resistentes e afiadas como aço, apesar de incrivelmente leves, o que dá ao seu corpo um aspecto metálico. Apesar do tamanho, o Kushala Daora se move no ar com destreza e velocidade, sendo capaz de permanecer em voo por períodos indeterminados.

Alguns caçadores atribuem essa capacidade ao fato de que esse monstro apresenta uma espécie de controle mágico sobre os ventos, que o Kushala manifesta como uma poderosa arma de sopro. Devido a suas proporções e preferência por se manter em voo, o Kushala é encontrado principalmente em regiões montanhosas de grande altitude, mas não é incomum que seu território de caça inclua planícies e florestas menos densas, onde pode usar suas habilidades de rapina para surpreender alvos desavisados no solo.

Monstro 30, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +35

Sentidos: Percepção +35, visão no escuro, percepção às cegas 30m.

Classe de Armadura: 41 (+10 natural, +1 Esquiva, +7 Con).

Pontos de Vida: 510.

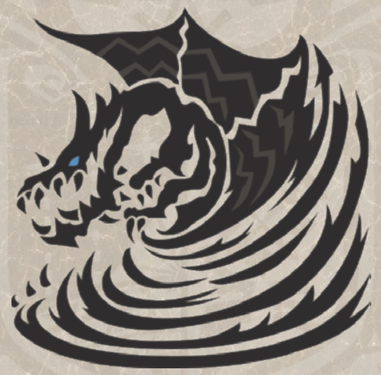
Resistências: Fort +24, Ref +25, Von +17, imunidade a paralisia, sono e sônico, redução de dano 20/esmagamento, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +41 (3d6+29, 19-20) ou mordida +39 (3d6+29, 19-20) e 2 garras +38 (2d8+29) e cauda +38 (2d8+29).

Habilidades: For 39, Des 14, Con 25, Int 3, Sab 15, Car 10.

Ciclone (M): como uma ação padrão, o Kushala Daora pode invocar um ciclone como na magia de mesmo nome. Porém, ele não tem controle sobre o ciclone, que para de se mover ao fim da primeira rodada. Se o ciclone estiver na área de efeito do sopro de vento do Kushala Daora, ele volta a se mover na direção oposta à do sopro com seu deslocamento normal, e para novamente ao final dele.



Explosão Sônica: como uma ação padrão, o Kushala Daora pode expelir uma esfera de ar comprimido que explode como um trovão ao atingir o solo ou uma criatura. O efeito tem alcance de 30m, e causa 6d6+15 de dano sônico em uma explosão de 6m de raio. Uma criatura na área deve fazer um teste de Reflexos (CD 22) para reduzir o dano à metade, e um segundo teste de Fortitude (CD 20) para evitar ficar atordoada por 1 rodada.

Investida Aérea, Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, o Kushala Daora pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento. Além disso, quando está voando e faz uma investida, ele causa dano dobrado com sua mordida.

Sopro de Vento: como uma ação padrão, o Kushala Daora pode emitir um sopro de vento poderosíssimo em um cone de 36m, que causa 10d10+15 de dano sônico e empurra qualquer criatura Grande ou menor 1d6 x 1,5m na direção oposta, deixando-a também caída. Um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 34) reduz o dano à metade e evita a queda (mas não o efeito de empurrar). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: carapaça de daora. Sobrevivência CD 40. Armaduras forjadas com as escamas concedem ao usuário imunidade contra efeitos prejudiciais de vento (natural ou mágico) e resistência a sônico 30, armas recebem o poder especial velocidade. **Custo:** +18.000 TO (para armaduras), +16.000 TO (para armas).

Teostra — ND 20

Um dos mais agressivos dos dragões anciões também é conhecido entre os caçadores de Astera como o Senhor das Chamas. Apesar de seu tamanho ser menos impressionante, sua aparência traduz bem seu apelido.

A cabeça do Teostra parece a mistura de leão e dragão, com um focinho curto dotado de mandíbulas poderosas, um par de chifres grossos que nascem em sua testa e seguem curvados para trás, e uma juba vermelha imponente. Seu corpo é coberto por escamas largas que variam do vermelho ao marrom escuro, com quatro patas felinas com garras afiadas e um par de asas de couro, além de uma cauda comprida e musculosa.

Por ser completamente imune às mais altas temperaturas, é comum que o Teostra habite regiões vulcânicas, mas existem relatos de que as chamas desse dragão são capazes de atingir temperaturas tão intensas que podem até mesmo derreter rocha sólida, possibilitando que o Teostra "escave" regiões montanhosas para fazer sua toca, criando enormes bolsões de magma no processo.

Além de ser capaz de cuspir um potente jato de chamas, o Teostra também pode expelir através da pele golfadas de pó explosivo, que formam uma pequena nuvem que explode ao contato. Ao expulsar violentamente todo o pó explosivo acumulado em seu corpo, o Teostra pode causar uma explosão avassaladora, conhecida entre os poucos caçadores sobreviventes como "supernova".

Monstro 30, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +33

Sentidos: Percepção +33, visão no escuro.

Classe de Armadura: 42 (+12 natural, +7 Con).

Pontos de Vida: 480.

Resistências: Fort +24, Ref +17, Von +15, imunidade a fogo, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +40 (3d6+26) ou mordida +38 (3d6+26) e chifres +37 (1d12+26) e 2 garras +37 (1d8+26) e cauda +37 (1d12+26).

Habilidades: For 32, Des 10, Con 24, Int 3, Sab 11, Car 6.

Bote, Dilacerar: se o Teostra faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais (exceto chifre). Todos os ataques recebem o bônus de +2, mas todos devem ser feitos contra o mesmo personagem. Além disso, se acertar o mesmo alvo com os dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa 2d8+15 de dano adicional com as patas traseiras.

Pó Explosivo: a cada rodada, o Teostra pode usar uma ação livre para cobrir 1d4 quadrados adjacentes à sua escolha com pó explosivo. Uma criatura que já esteja ou entre em um quadrado ocupado pelo pó fica coberta por ele. O pó explosivo se incendeia e explode imediatamente se um efeito de dano de fogo entrar em contato, causando 4d6+15 de dano de fogo a qualquer criatura no mesmo quadrado do pó e todos os quadrados adjacentes (Reflexos CD 25 reduz à metade).

Sopro de Fogo: como uma ação padrão, o Teostra pode emitir um sopro de chamas em um cone de 18m ou linha de 30m, causando 18d12+15 de dano de fogo (Reflexos CD 32 reduz o dano à metade). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Supernova: com uma ação que dura 1 rodada, o Teostra pode causar uma explosão terrível. Ela acontece no início do próximo turno da criatura, causando 30d6+15 de dano de fogo em uma explosão de 9m que ignora qualquer resistência ou imunidade a fogo (Reflexos CD 34 reduz à metade). Se o Teostra receber algum tipo de dano enquanto faz esta ação, deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD igual ao dano sofrido) ou desiste imediatamente da ação. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 2d4 rodadas.

Tesouro: juba de teostra. Sobrevivência CD 40. Armaduras forjadas com a pelagem concedem ao usuário imunidade contra fogo. **Custo:** +32.000 TO.

Vaal Hazak — ND 20

O "dragão carniceiro", como é conhecido entre os caçadores, é talvez o mais estranho e nefasto dos dragões anciões.

Tem como hábito cobrir a maior parte de seu corpo esguio e alongado com uma camada grossa de tecido e ossos em decomposição, que seu corpo absorve direto de suas vítimas. Sua mandíbula é vazada na parte inferior, e sua língua é dura e repleta de dentes.

Apesar de suas asas serem avantajadas, o Vaal Hazak nunca foi visto voando, e as usa mais como propulsão para grandes saltos e para nadar. Suas quatro patas são grossas e musculosas, com garras imensas e afiadas. Mas o maior perigo do Vaal Hazak reside em sua habilidade de sugar a energia vital de outros seres. Além disso, ele emana um miasma constante, fétido e mortal. O miasma também pode ser canalizado por sua bocarra como uma nuvem espessa ou uma baforada de vapor mortal, e ainda pode ser reabsorvida pelo Vaal Hazak para curar seus ferimentos.

Dadas as suas peculiaridades, essa criatura grotesca prefere habitar regiões de altas concentrações de cadáveres ou mesmo amaldiçoadas, de preferência subterrâneas, conspurcando o ar com sua névoa.

Monstro 30, Descomunal (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +33

Sentidos: Percepção +41, visão no escuro, percepção às cegas 30m.

Classe de Armadura: 43 (+10 Con, +10 natural).

Pontos de Vida: 510.

Resistências: Fort +27, Ref +17, Von +19, imunidade a energia negativa, fadiga e necromancia, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +39 (3d6+27, 19-20) ou mordida +37 (3d6+27, 19-20) e 2 garras +36 (2d6+27) e cauda +36 (2d8+27).

Habilidades: For 35, Des 10, Con 30, Int 3, Sab 19, Car 6.

Perícias: Atletismo +57 (salto à distância de 12 a 18m, altura até 3m).

Inalar Miasma: com uma ação que dura 1 rodada, o Vaal Hazak pode sugar as nuvens de miasma ao seu redor, ao mesmo tempo em que suga a energia vital de criaturas próximas. Isso dispersa as habilidades miasma e nuvem de miasma imediatamente, e causa 2d6 de dano de Constituição em todas as criaturas vivas a até 9m (Fortitude CD 25 reduz à metade).

Sempre que uma criatura morrer por conta deste efeito, o Vaal Hazak recupera 30 PV imediatamente, até seu máximo normal de pontos de vida. Se receber algum tipo de dano enquanto faz esta ação, o Vaal Hazak deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD igual ao dano sofrido) ou desiste imediatamente da ação. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 2d4 rodadas.

Miasma: o Vaal Hazak emana continuamente um vapor que afeta todas as criaturas vivas a até 3m de distância. Uma criatura que termine seu turno na área afetada deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 25) ou sofre 1d4 de dano de Constituição. Vento forte ou efeitos de fogo em área dispersam o miasma por 2d4 rodadas.

Nuvem de Miasma: com uma ação padrão, o Vaal Hazak pode lançar um efeito similar à magia névoa mortal, mas com alcance de 9m, duração de 1d4 rodadas e teste de resistência de Fortitude CD 25.

Sopro de Miasma: como uma ação completa, o Vaal Hazak pode emitir seu miasma num jato contínuo que ele espalha pelo campo de batalha num cone de 36m, causando 18d10+15 de dano de energia negativa (Reflexos CD 35 reduz o dano à metade). Uma criatura viva na área do sopro também deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 25) ou sofre 1d4 de dano de Constituição. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: escamas falecidas. Sobrevivência CD 40. Armaduras forjadas com as escamas concedem ao usuário imunidade a energia negativa e necromancia. **Custo:** +32.000 TO.

Nergigante ND 22

Esse grande predador é o mais ameaçador e talvez o mais perigoso dos dragões anciões, pois suas presas favoritas são outros dragões anciões! O Nergigante tem a estrutura de um dragão, quadrúpede com um par de asas e uma cauda, mas seu corpo é bastante avantajado e musculoso, e sua forma mais atarracada e grosseira. Sua cabeça tem um focinho curto e um par de chifres descomunais. Praticamente toda sua pele é coberta de espinhos enormes, que crescem e endurecem durante um combate conforme a criatura vai se enfurecendo, tornando-se pretos e rígidos como ferro.

Extremamente agressivo e muito rápido para seu tamanho, o Nergigante tende a executar ataques em que investe com seu corpo espinhento contra seus alvos e aproveitando seu tamanho e força além do comum — quase como uma bola de demolição, muitas vezes quebrando seus espinhos mais claros no processo. Nergigante também é capaz de disparar seus espinhos mais antigos, fazendo com que suas placas de crescimento gerem novos espinhos quase instantaneamente, renovando suas defesas. Quando seus espinhos se tornam totalmente negros e rígidos, a defesa do Nergigante vira quase impenetrável, e ele se aproveita dessa vantagem para alçar voo e fazer uma manobra de mergulho em direção ao solo apelidada pelos caçadores mais experientes como "mergulho mortal". O Nergigante pode ser avistado em qualquer região onde exista um dragão ancião para servir de almoço.

Monstro 31, Descomunal (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +34

Sentidos: Percepção +47, visão no escuro, percepção às cegas 30m.

Classe de Armadura: 46 (+10 Con, +20 natural).

Pontos de Vida: 620.

Resistências: Fort +27, Ref +17, Von +22, imunidade a fadiga e paralisia, resistência a magia +8.

Deslocamento: 12m, voo 30m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +43 (4d6+30, x3, perfuração) ou mordida +41 (4d6+30, x3, perfuração) e chifres +40 (2d8+30, perfuração) e 2 garras +40 (2d6+30, perfuração) e cauda +40 (2d8+30, perfuração).

Habilidades: For 41, Des 11, Con 31, Int 5, Sab 21, Car 6.

Armadura de Espinhos: o Nergigante possui uma verdadeira armadura de espinhos. Sempre que é atingido por um ataque, há 25% de chance (1 em 1d4) de que perca os espinhos de uma arma natural, o que muda o dano do ataque para esmagamento e o multiplicador de crítico para x2. Os espinhos crescem novamente após 2 rodadas, o que retorna o dano da arma natural para perfuração e o multiplicador de crítico para x3.

Ao final de seu turno em uma rodada em que o Nergigante não perder nenhum espinho, eles endurecem fornecendo recebe CA +2 e RD +5, cumulativo até CA +8 e RD +20.

Explosão Perfurante: como uma ação padrão, o Nergigante pode expelir uma explosão de espinhos em um cone de 9m à sua frente, causando 10d6+15 de dano de perfuração (Reflexos CD 35 reduz à metade). Esse ataque faz com que os espinhos de suas garras sejam perdidos, e só pode ser usado novamente após 1d4+1 rodadas.

Investida Espinhosa, Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, o Nergigante pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento. Além disso, quando está voando e faz uma investida contra um alvo no solo, causa 4d8+30 de dano de perfuração (crítico x4). O dano dessa investida especial muda para esmagamento e o multiplicador de crítico para x3 se o Nergigante estiver sem espinhos.

Mergulho Mortal: quando sua armadura de espinhos está "completa" (CA 54, redução de dano 25/mágica), o Nergigante pode usar essa habilidade como uma ação completa. Ele voa alto, e cai como um meteorito sobre o campo de batalha, causando 31d6+45 de dano de perfuração e derrubando todas as criaturas num cone de 18m a partir do ponto que toca o solo (Reflexos CD 35 reduz o dano à metade e evita o efeito de derrubar). Esse ataque faz os espinhos de todas as armas naturais serem perdidos.

Tesouro: espinhos do dragão imortal. Sobrevivência CD 41. Armaduras forjadas com os espinhos concedem ao usuário redução de dano 10/mágica, armas recebem o poder sangramento e causam dano como se fossem de uma categoria de tamanho acima. **Custo:** +12.500 TO (para armaduras), +6.500 TO (para armas).

Xeno'jiiva ND 24

Considerada uma aberração pelos pesquisadores, a Xeno'jiiva é o mais recente dos dragões anciões descobertos em Astera. Esta criatura majestosa e assustadora é esguia e comprida, com asas imensas, pescoço e cauda bem alongados, e quatro pares de olhos alaranjados. Sua cabeça reptiliana é adornada por um par de chifres pretos, retos e pontudos, voltados para cima.

Por ser uma amálgama de corpo físico e energia pura, ela é coberta de escamas grossas quase transparentes, que emitem uma bioluminescência natural azulada. Pulsos constantes de energia podem ser vistos correndo por debaixo de sua pele translúcida, partindo de uma espécie de núcleo avermelhado em seu peito, e que se

aglomeram em suas patas dianteiras, pescoço e na ponta de seu rabo e asas.

A Xeno'jiiva é capaz de liberar sua bioenergia na forma de feixes de luz incandescente por sua bocarra, ou em explosões de chamas reluzentes por todo seu corpo, tão poderosas que podem até danificar o relevo à sua volta. Quando a criatura se enfurece, essa energia cobre quase todo seu corpo com uma chama azulada e transborda em explosões descontroladas, fazendo da Xeno'jiiva um desastre natural ambulante.

Esta criatura é extremamente peculiar, e não se sabe ao certo quais suas condições de nascimento ou regiões habitadas , mas existe uma teoria de que um ovo de Xeno'jiiva pode se formar em pontos de grande concentração de energia mágica, seja arcana ou divina, "chocando" um monstro praticamente adulto em apenas algumas semanas.

Espírito 36, Colossal (comprido), Neutro

Iniciativa +41

Sentidos: Percepção +53, visão no escuro, percepção às cegas 30m.

Classe de Armadura: 46 (+2 Des, +10 Con, +16 natural).

Pontos de Vida: 720.

Resistências: Fort +30, Ref +22, Von +26, imunidade a fadiga e paralisia, resistência a magia +8, resistência a energia 30, imunidade a fogo e luz.

Deslocamento: 15m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +47 (4d6+36) ou mordida +45 (4d6+36) e 2 garras +44 (2d8+36) e cauda +44 (3d8+36).

Ataques à Distância: rajada de luz +33 (veja abaixo).

Habilidades: For 46, Des 15, Con 31, Int 5, Sab 23, Car 6.

Explosão de Energia: como uma ação completa, Xeno'jiiva afunda suas patas dianteiras no solo, espalhando energia. Isso causa dois efeitos simultâneos — o primeiro é uma poderosa explosão que atinge qualquer criatura a até 6m, causando 12d8+18 de dano de fogo (Reflexos CD 32 reduz à metade). O segundo são erupções menores que atingem todas as criaturas que estejam sobre o solo a até 18m, causando 6d8+9 de dano de fogo (Reflexos CD 28 reduz à metade). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Fúria Incandescente: após perder ao menos 240 PV, a Xeno'jiiva pode entrar em fúria como uma ação livre, com o núcleo em seu peito brilhando em vermelho e suas patas emitindo uma forte luz branca. Nesse estado, suas armas naturais causam +4d8 de dano de luz e toda superfície de terra ou rocha por onde ela andar se liquefaz em lava (*Tormenta RPG*, pg 238), que resfria após cinco rodadas. A fúria incandescente pode durar até 15 rodadas por combate, que não precisam ser consecutivas.

Projétil de Energia: como uma ação padrão, a Xeno'jiiva dispara um projétil que viaja em linha reta a até 18m e explode ao se chocar com um objeto ou criatura, causando 12d6+18 de dano de essência em uma explosão de 3m de raio (Reflexos CD 38 reduz à metade). Se usar uma ação completa, ela pode disparar até três projéteis em direções diferentes.

Rajada de Luz: como uma ação padrão, a Xeno'jiiva pode cuspir uma rajada de luz incandescente, fazendo um ataque de toque à distância com alcance de 18m contra uma criatura. Se acertar, causa 6d6+9 de dano de fogo e 6d6+9 de dano de luz. Se usar uma ação completa, ela pode disparar até três rajadas na mesma rodada, contra alvos diferentes.

Caso erre o ataque, a rajada atinge uma superfície e cria um quadrado de 3m de lado cheio de lava (Tormenta RPG, pg 238) que resfria em duas rodadas.

Sopro de Feixe Laser: como uma ação completa, Xeno'jiiva pode disparar um poderoso feixe de laser de sua boca que ela arrasta pelo campo de batalha, atingindo todas as criaturas e objetos em uma linha de 36m ou um cone de 30m. Todos os objetos livres atingidos pelo raio sofrem 100 pontos de dano de luz e fogo. O feixe atravessa qualquer material (ou seja, causa o dano e continua em frente), exceto pedra ou rocha (objetos desses materiais sofrem o dano, mas servem como proteção contra o feixe).

Um nergigante cercado por quatro caçadores infelizes

Criaturas atingidas pelo feixe sofrem 24d8+18 de dano de luz e fogo (Reflexos CD 32 reduz o dano à metade). Caso estejam vestindo armadura, ela é dilacerada pelo calor extremo se a criatura falhar em seu teste de Reflexos, recebendo uma penalidade cumulativa de -4 na CA até o bônus da armadura ser reduzido a zero (quando a armadura está de fato destruída). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4+1 rodadas. Uma criatura ou objeto resistente ou imune apenas a fogo ou apenas a luz sofre dano normalmente por esse efeito.

Tesouro: escama d'alma de xeno'jiiva. Sobrevivência CD 42. Armaduras forjadas com as escamas recebem o poder resistência a magia maior e resistência a energia 20; armas recebem os poderes afiada e energia brilhante. **Custo:** +40.500 TO (para armaduras), +25.000 TO (para armas).

Itens Monstruosos

Um caçador pode obter partes do corpo de um monstro abatido gastando 10 minutos por ponto de ND do monstro e um teste bem-sucedido de Sobrevivência (CD indicada em cada item). Essas partes podem então ser usadas por um personagem treinado nas perícias Ofício e Conhecimento (natureza) e que possua o talento Criar Obra-Prima. Use as regras normais da perícia Ofício, substituindo a CD normal de criação de itens por CD 25, e o preço indicado no item como base para o custo em matérias-primas e tempo de criação. Em alguns casos o preço indicado deve ser somado ao preço normal do item sendo criado.

Esses itens monstruosos não podem ser encontrados à venda, exceto com autorização do mestre. A menos que especificado o contrário, eles sempre são apropriados apenas para o uso de uma criatura Média; é possível usar o mesmo material para criar o dobro de itens para criaturas Pequenas, ou o dobro de material para criar um item para uma criatura Grande (duplicando para cada passo adicional; por exemplo, o mesmo material pode criar o quádruplo de itens para criaturas Mínimas, ou criar um item para uma criatura Enorme exige o quádruplo de material, e assim por diante).

FELIPE DELLA CORTE

Escreveu e explicou o lore com paciência para

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

Que fez as regras buscando excelência (e TPK)

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

O Oscar também tem terror!

SANGUE NA ACADEMIA

Muita gente considera que filme de terror é sinônimo de filme ruim. Que o gênero, por ter uma base no medo e no susto, não pode ter as qualidades que fazem de um filme *cinema de verdade*. É como se o terror fosse sempre aquela coisa bobinha para ganhar dinheiro assustando as pessoas.

Não é bem assim. Para provar, vamos falar de filmes de terror indicados ao Oscar. Em alguns casos, a indicação foi em categorias técnicas, com Melhor Maquiagem, Melhores Efeitos Especiais ou Melhor Som, o que não diminui em nada o valor da indicação (ou prêmio). Mas ainda existem vários casos onde o filme foi indicado para categorias consideradas mais "nobres", como Melhor Filme, Ator, Atriz, Roteiro e outras.

Isso mostra que existe uma qualidade muito grande no gênero, que além de dar sustos e medo e pesadelos, foi (e ainda é) um caldeirão criativo capaz de produzir profissionais fantásticos que colaboraram imensamente para o cinema, tanto no terror como em outrgêneros. Além disso, muitas vezes técnicas de filmagem, fotografia e edição inovadoras foram praticamente criadas no terror e espalhadas no cinema como um todo.

Os grandes maquiadores do cinema sempre citam **Jack Pierce** e **Dick Smith** como os principais gênios e criadores da maquiagem moderna, e ambos são famosos por seus trabalhos em *Frankenstein* e *O Exorcista*. Dick Smith fez uma maquiagem tão perfeita em **Max Von Sidow**, para *O Exorcista,* que por anos o ator não conseguia trabalho por ser considerado mais velho do que era. Sydow tinha 44 anos quando interpretou o Padre Merrin, que parecia ter mais de 60 anos. Quando se fala de efeitos especiais no filme, quase ninguém percebe que o padre idoso está coberto de maquiagem. Essa técnica é usada até hoje (com algumas melhorias) .

Isso sem mencionar os grandes atores que iniciaram sua carreira no Terror (como mostramos no Gabinete anterior). Além de diretores, roteiristas e outros grandes nomes do cinema.

Psicose (Psycho, 1960). Muitos filmes de **Alfred Hitchcock** são celebrados como os melhores do gênero suspense (e são mesmo), mas o diretor raramente era lembrado pela Academia. *Psicose,* considerado o precursor dos filmes de *serial killers* ao lado de *A Tortura do Medo* (*Peeping Tom*, também de 1960), recebeu indicações ao Oscar de Melhor Atriz Coadjuvante (**Janet Leigh**), Melhor Diretor, Melhor Fotografia e Melhor Direção de Arte, mas não ganhou nenhum.

O Bebê de Rosemary (Rosemary's Babay, 1968). O controverso **Roman Polanski** é um dos diretores que não tem problemas com terror. Um ano depois de lançar *A Dança dos Vampiros* (*The Fearless Vampire Killers*, 1967), uma comédia irônica que zombava dos clichés dos filmes de vampiros, dirigiu *O Bebê de Rosemary*, um dos precursores da vertente "possessão demoníaca".

Polanski fez um terror psicológico, onde os elementos sobrenaturais são apenas secundários, os motivadores da história principal e pouco aparecem. E justamente por isso, ficam ainda mais assustadores. A atuação de **Mia Farrow** foi premiada com a estatueta dourada como Melhor Atriz. O filme ainda foi indicado a Melhor Roteiro Adaptado, e também tem uma das trilhas sonoras mas assustadora dos anos 1960, justamente por não parecer uma trilha de terror, o que deixa o espectador despreparado para o medo e o horror que vêm em seguida.

A história da garota que engravida do Demônio e se envolve inadvertidamente numa conspiração satanista teve uma refilmagem em uma minissérie (em dois episódios) de 2014, que se baseava mais no livro original de **Ira Levin**.

O Exorcista (The Exorcist, 1973). Este foi um dos primeiros e grandes casos de filme de terror que quebrou muitas barreiras em Hollywood e na Academia, elevando o nível da competição. Baseado no assustador livro de **William Peter Blatty** (que também adaptou a história para o cinema) e dirigido por **William Friedkin**, que tinha ganhado o Oscar dois anos antes como Melhor Diretor por *Operação França* (*The French Conection, 1971*, ganhador de um monte de outros Oscars).

Na época Friedkin era um diretor muito conceituado (ainda é, ele está vivo) e a sua escolha de história para filmar, um livro assustador que tinha feito um relativo sucesso, não foi tão criticada. Como ele era conhecido por seus filmes viscerais e densos (e violentos), o estúdio acreditou que teria um novo *Operação França,* sem dar muita atenção ao foto de ser um filme de Terror.

O resultado foi que *O Exorcista* acabou se tornando o primeiro filme de Terror indicado pela Academia a Melhor Filme. E também foi indicado a Melhor Diretor, Melhor Atriz, Melhor Ator Coadjuvante, Melhor Atriz Coadjuvante, Melhor Edição, Melhor Fotografia, Melhor Direção de Arte, Melhor Roteiro Adaptado e Melhor Som. Apesar de tudo isso, ganhou a estatueta em apenas duas categorias: Melhor Roteiro Adaptado e Melhor Som. Apenas outros quatro filmes de Terror foram indicados pela Academia para melhor filme: *Tubarão* (*Jaws,* 1975), *O Silêncio dos Inocentes* (*The Silence of the Lambs,* 1991), *O Sexto Sentido* (*The Sixth Sense*, 1999) e *Corra!* (*Get Out,* 2017). De todos eles, somente *O Silêncio dos Inocentes* foi premiado com o Oscar de Melhor Filme.

A Profecia (The Omen, 1976). Três anos depois de Regan vomitar no pobre Padre Karras, outro filme de temática demoníaca chocou e assustou o público: *A Profecia.*

O que era pra ser um filme de baixo orçamento e que poderia facilmente ser ignorado pelos grandes estúdios, teve um destino melhor. Isso porque **Gregory Peck**, ator extremamente popular nas décadas de 1940 a 1960, que tinha ganhado o Oscar de Melhor Ator por *O Sol é para Todos* (*To Kill a Mocking Bird*, 1962), se interessou pelo roteiro. Peck acreditou que a história do surgimento do Anticristo era densa o suficiente para mostrar um outro tipo de terror, não tão explícito (para a época) como o drama da garota possuída pelo demônio.

Os estúdios chegaram a aconselhar Peck a desistir de fazer esse filme "inferior", que isso arruinaria sua carreira e afastaria os fãs. Pois bem, a história mostrou que os tais especialistas do estúdio estavam enganados. Peck fez uma das suas mais marcantes e memoráveis interpretações, no filme que praticamente sozinho inaugurou um subgênero do terror.

Dirigido pelo genial (e versátil) **Richard Donner** (de *Superman: O Filme, Máquina Mortífera, Goonies*), *A Profecia* tinha algo mais além de uma história assustadora e um grande ator: tinha grandiosidade. Tinha todos os elementos considerados do "grande cinema"; desde os diálogos às atuações, do som à fotografia. O ritmo do filme é grandioso também, começando de uma forma suave, até meio triste, descendo numa espiral de medo e terror, culminando em uma conclusão pavorosa. A trilha sonora é uma das mais marcantes do cinema e ganhou o Oscar da categoria, a única estatueta do genial **Jerry Goldsmith**.

A Profecia se tornou uma franquia, com três continuações mostrando o restante da história do Anticristo... mas nenhuma tão marcante quanto o primeiro. Teve também uma refilmagem em 2006, que não conseguiu chamar a atenção do público.

Tubarão (Jaws, 1975). Dando uma trégua nos filmes com o Capeta, **Steven Spielberg** assustou o público com um demônio bem mais mundano. Com *Tubarão,* um filme que quase não aconteceu por conta de inúmeros problemas técnicos (a maioria com o tubarão mecânico), as pessoas começaram a ficar com pavor real de ir à praia.

Inaugurando o subgênero "Natureza se Rebela" (ou o gênero "filmes de Tubarão", se formos levar em conta filmes com temática mais específica), Spielberg, em um dos seus primeiros filmes já mostrava sua forma e força como diretor. Uma trama realmente simples (três pessoas caçam um tubarão imenso que assola as praias de uma praia turística), conduzida de uma forma absolutamente cativante e assustadora. A trilha sonora de **John Williams** é uma das mais reconhecidas do cinema, até por pessoas que nunca viram o filme!

As inúmeras dificuldades técnicas que a equipe sofreu durante a filmagem acabaram obrigando o diretor a utilizar soluções criativas, como na primeira cena, na qual a mulher é atacada (e morta) e pouco é mostrado, mas o resultado final é de causar calafrios. É uma das sequências mais arrepiantes do cinema moderno! *Tubarão* foi indicado a Melhor Filme, Melhor Trilha Sonora, Melhor Montagem e Melhor Som. Infelizmente, não ganhou como Melhor Filme — mas nas outras três categorias levou a estatueta.

Alien – O 8º Passageiro (Alien, 1979). Outro filme que veio com ideias novas e borrando as barreiras entre gêneros foi *Alien — O 8º Passageiro.* A visão de **Ridley Scott** para um filme de ficção científica onde o destaque era o alienígena que caçava os tripulantes da nave *Nostromo* foi definitiva para mostrar uma nova forma de se ver ameaças do espaço sideral. Ignorando o visual original da criatura (um bicho peludo com garras compridas) Scott preferiu apostar na imaginação do artista e pintor suíço **H. R. Giger**, que criou um monstro saído dos piores pesadelos da humanidade.

O filme foi indicado a Melhor Design de Produção e ganhou como Melhores Efeitos Visuais, mesmo com o diretor afirmando que não tinha fica totalmente satisfeito com o resultado final do xenomorfo.

O Lobo e a Mosca. Na década de 1980, dois filmes se destacaram tanto na parte de maquiagem que ganharam merecidamente o Oscar da categoria.

O primeiro foi *Um Lobisomem Americano em Londres* (*An American Werewolf in London,* 1981), de **John Landis**, com efeitos visuais práticos e a transformação mais dolorida do cinema. Além do lobisomem propriamente dito, o filme também tem os fantasmas das vítimas, que vão se decompondo no decorrer da película. Um trabalho fenomenal do mestre maquiador **Rick Baker**.

Um pouco depois, em 1986, foi a vez de *A Mosca* (*The Fly*) de **David Cronenberg** fazer as audiências passarem mal no cinema. Cronenberg tem como característica principal em seus filmes a temática do *body horror,* que usa a estranhamento ou a dismorfia corporal como elemento de horror. Nessa refilmagem de *A Mosca da Cabeça Branca* (*The Fly*) de 1958, o diretor preferiu mostra a degradação do cientista que acidentalmente se fundiu com uma mosca, ao invés de cair no bizarro do original, onde o cientista ficava com a cabeça e o braço da mosca, enquanto o inseto ficava com a cabeça e o braço humano.

No original de 1958 o desespero era em encontrar a tal mosca pra tentar reverter o acidente, enquanto na versão de 1986, o que aflige o espectador é justamente a galopante degradação física (e mental) do cientista.

Foi indicada a Melhores Efeitos Especiais e ganhou Melhor Maquiagem (nojenta, mas melhor.)

O Silêncio dos Inocentes (The Silence of the Lambs, 1991). Só na década de 1990 um filme de terror (ou suspense para alguns críticos) voltou a ser o foco das atenções da Academia em premiações mais importantes, não apenas premiações técnicas.

Baseado no segundo livro de **Thomas Harris** com o personagem Hannibal Lecter, *O Silêncio dos Inocentes* alvoroçou as audiências. O diretor **Jonathan Demme** acertou em cheio ao deixar de lado representações anteriores de genial assassino canibal, que já tinha aparecido no insípido *Caçador de Assassinos* (*Manhunter*, 1986) e apostou na atuação memorável de **Anthony Hopkins**. O ator criou um psicopata inteligente, educado, sofisticado e aparentemente gentil, mas que tinha rompantes de muita violência — além de ser canibal, um mero detalhe.

A química em cena de Hopkins e **Jodie Foster** tornou o filme um dos títulos mais memoráveis dos anos 1990, arrebatando cinco Oscars: Melhor Filme, Melhor Ator (Anthony Hopkins), Melhor Atriz (Jodie Foster), Melhor Diretor e Melhor Roteiro Adaptado (merecido, porque o livro original precisava mesmo de muita adaptação). Ainda foi indicado a Melhor Edição e Melhor Som.

Graças ao filme, o psicólogo canibal Hannibal Lecter entrou para o Hall da Fama dos grandes vilões do cinema, ao lado de ícones como Darth Vader. Depois de *O Silêncio dos Inocentes,* muita gente em Hollywood começou a ver o terror e o suspense com outros olhos. Afinal CINCO Oscars não é algo a se ignorar, certo?

Diretores e produtores resolveram, esporadicamente, investir em temas de terror. Em alguns casos, esses investimentos deram bons resultados:

Louca Obsessão (Misery, 1990). De **Rob Reiner**, baseado no livro de **Stephen King**. Ganhou Melhor Atriz (**Kathy Bates**).

Drácula de Bram Stoker (Dracula, 1992). De **Martin Scorcese**, indicado a Melhor Design de Produção. Ganhou Melhor Maquiagem, Melhores Efeitos Visuais e Melhor Figurino.

O Sexto Sentido (The Sixth Sense, 1999). Filme que alçou o diretor **M. Night Shyamalan** à fama, e foi Indicado a Melhor Filme, Melhor Diretor, Melhor Ator Coadjuvante (**Haley Joel Osment**), Melhor Atriz Coadjuvante (**Tony Collete**), Melhor Roteiro Original e Melhor Montagem.

Cisne Negro (Black Swan, 2010). O envolvente e assustador terror psicológico que mergulha na mente de uma bailarina deu o Oscar de Melhor Atriz para **Natalie Portman** e ainda foi indicado como Melhor Filme, Melhor Diretor, Melhor Fotografia e Melhor Edição.

O terror pode ter poucos casos de ganhadores de Melhor Filme ou Melhor Roteiro, mas não se pode negar que há qualidade no gênero, em todos as categorias.

Atualmente, muitos filmes estão mostrando muito mais que sustos e adolescentes morrendo estupidamente. Boas ideias e enredos complexos e inovadores estão surgindo, como nos recentes *Um Lugar Silencioso* (*A Quiet Place*, 2018) ou *Hereditário* (*Hereditary*, 2018).

E quem sabe quando vai aparecer um novo *O Silêncio dos Inocentes* ou *A Profecia?*

ROGERIO SALADINO

ENCONTRO ALEATÓRIO

MESA SEGURA

Medidas simples para tornar sua mesa de RPG divertida para todos

Todo mundo tem uma história de uma mesa de RPG que não terminou bem ou que foi desagradável por um tempo. Às vezes, foi uma briga que durou pouco, pode ser também que a aventura tenha acabado antes da hora, os jogadores cansaram em algum momento etc. Pessoas convivendo terão desentendimentos, mas há vários comportamentos que podem ser evitados para que todo mundo possa aproveitar.

Infelizmente, alguns problemas em mesas vão muito além de um simples desentendimento. A comunidade de RPG ainda sofre com muito preconceito e intolerância, nem sempre sendo inclusiva como poderia ser. Não é incomum ver pessoas de inúmeras minorias se afastarem do ambiente de RPG, porque virou um grande clube do Bolinha. Sem contar os jogadores novos, que acabam se sentindo intimidados com o tratamento e nunca mais voltam a jogar.

Isso pode tirar alguns jogadores da zona de conforto, mas o espaço de RPG não é só do cara padrão que joga há anos. É para todos. Se quisermos tornar a comunidade de RPG um lugar mais saudável há inúmeras coisas que podemos e devemos fazer. Afinal de contas, RPG é um jogo, uma atividade lúdica, todo mundo tem o direito e pode aproveitá-lo se assim desejar. Preconceito não pode ter espaço nenhum na sociedade, incluindo nas mesas de jogo.

Então o que vocês, jogadores e mestres, podem fazer para tornar sua mesa, seu espaço de jogo e os eventos que você frequenta um lugar mais seguro e inclusivo? Há algumas dicas que juntei com anos de jogo e conversando com pessoas do meio.

Chame a atenção

Essa dica vale para qualquer espaço na vida. É compreensível que pessoas de certas minorias se sintam envergonhadas de apontar essas atitudes, vários de nós já ficaram calados com medo de chamarem nossas acusações de "mimimi".

Mas, da mesma forma que preconceito é um problema em qualquer espaço da sociedade, também deve ser visto como um problema em um ambiente para diversão. Não dá para as pessoas se divertirem e aproveitarem uma experiência sendo que uma delas está sendo alvo de preconceito. E se você acha que dá sim, exatamente por estar na posição de privilégio, lhe falta muita empatia.

Criar um ambiente em que esse tipo de comportamento não é aceitável torna o lugar mais convidativo, fazendo com que as pessoas tenham vontade de participar. Não cria o tipo de ambiente em que as pessoas vivem as agressões que já precisam aturar no dia a dia.

Isso vale também para atitudes dentro das aventuras, não apenas fora delas. Um mestre pode criar uma aventura em cima de temas comuns preconceituosos. O vilão ficou mal porque a esposa dele foi cruelmente assassinada, a vilã fez o que fez porque sofreu algum tipo de violência sexual, sem contar coisas que podem acontecer com os próprios jogadores. Mulheres com personagens femininas às vezes precisam passar por uma cena de agressão sexual dentro do jogo, só porque o mestre acha que, por ser mulher, é esse tipo de dor que o personagem tem que sofrer, quando os personagens homens não possuem arcos baseados no gênero.

Nós já estamos rodeados de todo o tipo de história baseada em preconceitos, então o mínimo que gostaríamos é que essa história coletiva que é o RPG pudesse ser um espaço diferente, que os personagens pudessem passar por outras coisas, mais criativas e divertidas e fora do enredo batido e preconceituoso.

Respeite os gatilhos e sangramentos

Gatilhos, do inglês *triggers*, são coisas que vivemos, lemos ou vemos que nos remetem a algo ruim, seja por um trauma antigo ou simplesmente porque nos faz mal. Quando uma pessoa passa por um gatilho, ela fica desnorteada, tem crise de ansiedade e pode reviver toda uma experiência ruim. Não é à toa que na internet hoje falamos muito sobre sinalizar e evitar ativar os gatilhos das pessoas.

Existem muitos sistemas e campanhas que tratam de assuntos delicados, assustadores e difíceis. Algumas aventuras podem burlar esse tipo de experiência completamente, mas outras se baseiam muito nesses sentimentos e sensações que os personagens podem passar.

O problema é que, por mais que personagem e jogador não sejam a mesma coisa, não podemos ignorar que há uma pessoa interpretando aquele personagem, e que ela pode sim levar para fora da mesa algo que aconteceu na campanha. É aquilo que chamamos de sangramento. Isso deve ser sempre respeitado e nunca usado como ferramenta para qualquer coisa na aventura. Um sangramento ruim pode acabar com a experiência do jogador.

É importante que as mesas de RPG criem um espaço seguro para que todos se sintam confortáveis para falar de seus gatilhos. Por exemplo, se meu gatilho for qualquer coisa relacionada com aranhas, eu preciso falar sobre isso com a mesa, ou pelo menos com o mestre, e espero ser respeitada o suficiente para que meu personagem não seja atacado por uma horda de aranhas gigantes. Para alguns isso pode não ser nada, mas dependendo do nível de fobia que eu tenha, isso pode ativar um gatilho e acabar com a diversão para mim.

Mais conhecimento não torna você o melhor de todos

Certos homens padrão nerd acham que sabem mais de tudo, incluindo RPG. Isso faz com que esses caras criem situações artificiais que servem APENAS para que possam desfilar explicações desnecessárias. Também existe a exclusão de novatos, por não saberem tanto quanto os jogadores mais antigos. Atitudes extremamente arrogantes. É preconceito assumir que você, pessoa padrão, sabe mais sobre qualquer coisa do que uma pessoa que faz parte de uma minoria, só por ela ser minoria.

Ninguém é obrigado a saber tudo, muito menos provar que sabe alguma coisa. RPG é um jogo para qualquer tipo de pessoa, não só para uma nata específica, que sempre teve espaço e acesso a inúmeros sistemas. É necessário respeitar aqueles que não sabem. Também não é nada saúdável inventar alguma desculpa sem sentindo para assumir que algum tipo de pessoa — mulheres, por exemplo — não entende nada de RPG ou "não é um(a) RPGista de verdade".

Quando falamos de jogadores novos, entenda que todo mundo já teve seu começo. Quando éramos iniciantes, ninguém sabia todas as regras, que dados usar, como atacar ou interpretar certas coisas. Sem contar que sistemas diferentes podem afetar a forma como jogamos.

Quem é mais experiente deve ter paciência, se oferecer para ajudar e manter-se aberto. Quem acabou de chegar precisa sentir que está em um ambiente confortável para pedir ajuda e procurar aprender, para que a experiência fique cada vez mais fluida e divertida.

Saber mais não torna você o melhor jogador de todos, mas ser arrogante o torna um jogador, ou mestre, do qual as pessoas vão querer manter distância.

Nem todo mundo joga da mesma forma (e tudo bem)

Alguns jogadores preferem interpretação e história, outros querem foco no combate. Alguns preferem sistemas complicados e cheios de regra, outros só querem ficar livres para fazer qualquer coisa. Alguns querem dar risada, outros preferem sentir o drama da aventura e até buscam certo sangramento.

Existe uma ideia de que o jogador de verdade precisa saber todas as regras e se interessar por pontos específicos. Caso você seja uma pessoa que, por exemplo, quer focar mais na relação de personagens, é fácil encontrar alguém que vai diminuir sua experiência. Quando você é uma minoria, a questão é pior, porque comentários como "Mulher só quer saber disso e não joga direito" são comuns. Da mesma forma que jogadores de videogame gostam de gêneros diversos, quem joga RPG às vezes busca experiências diferentes. Vai do mestre respeitar todas essas vontades e avaliar como pode encaixar tudo isso em uma aventura.

Isso não é a mesma coisa que atender todas as vontades de um único jogador. É apenas entender que a diversão do RPG está em vários elementos e todos eles são válidos e não precisam ser desmerecidos, ainda mais com argumentos preconceituosos.

Bullying não é brincadeira

RPG é uma atividade para as pessoas se divertirem, então brincadeiras e zoeiras são comuns. Ninguém precisa, nem deve, ser sério o tempo todo (a menos que queira), é normal que toda a mesa tenha um histórico de piadas. Faz parte.

O problema é que estamos em uma sociedade que aprendeu a relativizar o bullying, a achar que fazer "brincadeiras" até alguém ficar mal é algo aceitável, que a pessoa precisa aguentar tudo. Só que não; ao contrário do que já ouvimos várias vezes, bullying não é bom nem forma caráter. Bullying é agressão, é danoso e não é nada divertido. Pessoas diferentes têm limites diferentes para brincadeiras, e quando esse limite é ultrapassado a diversão acaba. Basta um pouco de empatia para saber que isso não é bacana.

Em qualquer roda de amigos isso pode acontecer, então no RPG não é diferente. Às vezes, esse bullying vem até de coisas que aconteceram dentro da aventura. Novamente, brincar com certos acontecimentos engraçados dos personagens é normal, mas quando a pessoa passa a não gostar é preciso parar e respeitar. Nós nunca sabemos a vida do outro completamente, nunca sabemos o quanto algo pode machucar, mesmo que para nós às vezes aquilo não significasse nada demais.

Bullying pode fazer com que uma pessoa se afaste completamente de um grupo de amigos, de uma mesa que gosta ou até de eventos. Só quem já se afastou de uma atividade que gostava por causa de bullying sabe como é uma experiência bem ruim. Um espaço para diversão não deve virar um lugar de estresse e que causa ansiedade

Ninguém vai sofrer se não fizer alguma "piada", mas uma pessoa fica muito mais feliz de não ter que aguentar coisas que fazem mal.

Overwatch: diversidade é legal em qualquer lugar

A mesa não é sobre você, nem se você for o mestre

A grande graça do RPG, além da oportunidade de vivenciar aventuras diferentes de nossas vidas, é o aspecto da narrativa em conjunto. Ao contrário das outras formas de contar uma história, o RPG depende de interatividade, de inúmeras pessoas tomando ações que vão mudar o rumo da história.

Então é desanimador quando um jogador, ou até o mestre, quer ser o grande foco de tudo e que todos os outros funcionem como apêndices para seu umbigo. Ainda mais quando isso é uma atitude de um homem padrão que encara minorias como seus "coadjuvantes". Quando as pessoas percebem um problema assim, a vontade de participar, jogar e fazer parte daquilo diminui consideravelmente. Ainda mais quando a pessoa está chegando agora no RPG e é colocado de lado completamente. Se é para eu assistir uma história acontecendo sem participar, prefiro ver um filme.

Isso pode ser ligado ao ponto sobre o conhecimento que a pessoa tem do jogo. Às vezes, quando uma pessoa se sente superior por saber mais do sistema ou da história, ela acha que tem o direito de estar no centro de tudo sempre, esnobando e encontrando justificativas para que as coisas sejam desse jeito. Se é uma atividade em grupo, todos precisam sentir que fazem parte desse grupo, independente de qualquer diferença. Há vários RPGs eletrônicos caso você queira jogar sozinho e ser o foco da narrativa.

Empatia não faz mal

RPG depende muito de comunicação, não só dentro da aventura como fora dela. Seja a pessoa que busca abrir o diálogo, que faz as pessoas se sentirem confortáveis para aproveitar. Isso só melhora a experiência. É compreensível que, às vezes, tenhamos vergonha de falar, ainda mais quando somos iniciantes ou viemos de vários ambientes tóxicos e excludentes. Caso você seja o mestre, crie algum tipo de questionário anônimo para que as pessoas possam se manifestar, de forma respeitosa, sobre alguma atitude que esteja incomodando ou ofendendo alguém.

Jogar RPG é uma atividade lúdica, para divertir e entreter as pessoas envolvidas. Se existe uma pessoa que não está se divertindo, tem alguma coisa errada aí. Em vez de simplesmente excluir a pessoa, ou inventar desculpas para não avaliar o próprio comportamento, pare e tente entender, seja empático. De novo: RPG é uma atividade em grupo.

As pessoas já se sentem excluídas de inúmeros espaços. Não custa nada tomar algumas atitudes para que o RPG se torne cada vez mais inclusivo.

CLARICE FRANÇA

Arte de Ricardo Mango
Brasões por Leonel Domingos

VAMO, TIME!

Conheça as equipes e as estrelas da Liga Maestra de Magibol de Arton!

Aconteceu em Petrynia. Décadas atrás, quando o magibol começava a se popularizar em Arton, antes das guerras e catástrofes que dividiram o continente, houve um torneio em Malpetrim.

Realizado durante a tradicional Grande Feira, atraiu muitos curiosos, que se envolveram na torcida e animaram os feirantes o suficiente para que fosse repetido nos anos seguintes. Ainda hoje, depois de tantos acontecimentos e do isolamento da cidade em meio ao Império de Tauron, o Torneio Anual da Feira de Malpetrim segue ocorrendo, e é considerado uma das competições mais tradicionais do continente. Os vencedores das primeiras edições são lembrados quase como heróis de mitologia, com incontáveis canções de bardos a seu respeito repetidas à exaustão nas tavernas locais.

O sucesso da competição em Malpetrim não demorou a inspirar outras ao redor de Petrynia. O primeiro Torneio Real de Magibol de Altrim foi realizado em 1363, na capital do reino, tendo como patronos membros importantes da família real; e a próspera cidade de Fauchard logo realizou a sua própria versão, também atraindo muitos curiosos e interessados.

Percebendo a popularidade que o esporte alcançava, um grupo de entusiastas das três cidades uniu suas forças para organizar o Grande Torneio de Magibol de Petrynia, com equipes de todo o reino. Com um sucesso retumbante, logo os reinos vizinhos passaram a se interessar e enviar competidores — e então os reinos mais distantes, fazendo da competição um mosaico de povos, raças e nacionalidades.

Com tantas equipes, a organização do torneio se tornava a cada ano mais complexa. Além disso, com competidores advindos de tantos lugares diferentes, o nome Grande Torneio de Petrynia se tornou rapidamente obsoleto. Os organizadores, sentindo uma queda de interesse na medida em que as fórmulas de competição se tornavam mais caóticas e incompreensíveis, decidiram dar um passo além, e se reorganizar de uma forma mais ambiciosa. Nascia, assim, a **Liga Maestra de Magibol do Reinado**.

A Liga perdurou durante mais de duas décadas, desde o primeiro torneio disputado em 1381. Na hoje lendária Arena Carl Mil'er de Magibol — o estádio construído em Altrim para sediar os jogos, cujo nome homenageava o organizador do primeiro torneio em Malpetrim —, diversas histórias de conquistas e superação foram forjadas. Equipes como os **Touros de Tiberus**, os **Reis de Valkaria** e os **Herois de Malpetrim** criaram suas próprias lendas, com um panteão de jogadores hoje lembrados com nostalgia pelos amantes do esporte.

Mas, por mais grandiosa e gloriosa que seja, nenhuma história pode ser eterna, e toda grande saga eventualmente chega ao final...

As três ligas

Após uma traição insuspeita, Tapista, o reino dos minotauros, atacou o Reinado e iniciou o conflito que ficaria conhecido como as **Guerras Táuricas**. Em uma série de ataques fulminantes, conquistou diversos reinos antes de dar-se por satisfeito. Como resultado, a antes unificada Arton-norte dividiu-se em três grandes agremiações políticas: o derrotado e fragilizado Reinado, o poderoso Império de Tauron, e a Liga Independente.

A Liga Maestra de Magibol também se fragmentou. As hostilidades entre as agremiações tornaram impossível a realização do torneio durante o conflito, bloqueando mesmo a passagem das equipes de um reino para outro. Assim, cada uma delas terminou por organizar a sua própria liga local, que, pelos anos seguintes, substituiu a competição tradicional.

As três ligas, no entanto, duraram pouco. Sem o apelo e o glamour da liga continental, seus jogos atraíam públicos menores, e os engajavam menos na torcida por seus times favoritos contra rivais de terras distantes.

Nos locais onde o magibol era mais popular — como Tapista, Deheon ou Petrynia —, as equipes subsistiam graças ao fanatismo das suas torcidas tradicionais; mas em outros locais, clubes esportivos fechavam todo mês, enquanto os torneios retornavam ao amadorismo.

No âmago das partidas, sentia-se que alguma coisa se perdera. Perdurava entre os jogadores, os torcedores e os organizadores um desejo de retornar ao passado glorioso, e retomar a história de disputas emocionantes pelas quais a Liga ficara conhecida. Um desejo assim não deixaria de dar frutos uma vez que o ambiente político voltasse a torná-lo possível.

A Liga renasce!

Por mais dolorosas que sejam, o tempo sempre cura as feridas. Ainda que a hostilidade e a desconfiança permanecessem, as relações entre as agremiações políticas não poderiam ser cortadas indefinidamente, e a necessidade de acordos políticos, comerciais e culturais terminou por forçar a sua reabertura. Timidamente, voltou a ser possível algum contato entre os reinos isolados, e os adeptos do magibol rapidamente tiraram proveito disso.

Em 1409, apenas dois anos após o fim das Guerras Táuricas, organizadores das Ligas das três agremiações se reuniram com o objetivo de decidir o futuro do esporte. Todos temiam que perdesse a popularidade que conquistara nas décadas anteriores, agora que as disputas estavam reduzidas a poucas equipes em contextos restritos. Alguns, mais idealistas, falavam mesmo da necessidade de união dos reinos do continente frente a ameaças como a Tormenta e a Aliança Negra, e que era o destino manifesto dos praticantes de magibol derrubar os muros erguidos e reatar os laços entre as nações belicosas. Após muitas discussões e debates, decidiram que uma nova Liga continental deveria ser organizada.

Para a sua surpresa, os entes políticos que governavam as agremiações ofereceram pouca resistência, e até mesmo apoiaram logisticamente a organização do novo torneio. Para os líderes do Império de Tauron, a nova Liga seria uma oportunidade de demonstrar sua força perante os outros grupos. Os regentes do Reinado viam as competições como uma forma de se reerguer simbolicamente, e demonstrar que não estavam ainda plenamente derrotados. E a pequena Liga Independente, enfim, tentava ver nela uma oportunidade de ganhar reconhecimento e influência junto às agremiações mais poderosas.

Assim, em 1410 era disputada a primeira edição da nova **Liga Maestra de Magibol de Arton**. Como local para as disputas, decidiu-se que ela seria realizada a cada ano em uma agremiação diferente, começando pelo Império de Tauron, cuja capital, Tiberus, sediou o primeiro torneio. O campeão, é claro, não poderia ter sido outro: os Touros de Tiberus, principal equipe da cidade.

No ano seguinte, a competição foi realizada novamente, agora em Valkaria, a capital do Reinado. O fator local foi novamente decisivo, e os Reis de Valkaria sagraram-se campeões.

Agora, em 1412, um novo torneio está prestes a acontecer — em Yukadar, capital da Liga Independente. Acontecimentos recentes, no entanto, como o desaparecimento da Rainha-Imperatriz do Reinado, Shivara Sharpblade, e a declaração de guerra dos puristas de Yuden, colocam em dúvida a sua realização. Muitos dizem que não é hora de se preocupar com temas supérfluos como disputas esportivas, tirando a atenção de assuntos tão críticos para o futuro de Arton. Outros defendem justamente o contrário: é em um momento como esse que o esporte é mais importante, por dar à população algo com a qual se preocupar além de guerras e conflitos, e esquecer por um instante de todas as suas mazelas enquanto vibra com a vitória do seu time.

O fato é que o juiz está prestes a apitar e iniciar a partida. Quem sabe o que pode acontecer a partir daí?

Os competidores

Muitas equipes existem ao redor do continente, com os mais variados níveis de popularidade e sucesso esportivo. Todo ano, dezesseis delas são escolhidas para concorrer e disputar a Liga Maestra de Magibol de Arton. Os critérios de escolha, no entanto, podem variar: embora as equipes mais tradicionais raramente fiquem de fora, cada agremiação tem liberdade para apontar seus indicados, o que pode ser feito através de torneios classificatórios, ligas locais, ou um sistema de ranqueamento permanente por jogos e torneios disputados. Vencedores dos principais campeonatos regionais — como o Torneio Imperial de Tapista, a Liga Petryniana ou o Campeonato Deheoni de Magibol — costumam ter vagas asseguradas; enquanto outras são distribuídas por convites ou premiações em torneios de repescagem.

O Império de Tauron e o Reinado costumam ser beneficiados em relação à Liga Independente, que não costuma possuir mais do que uma ou duas equipes participantes. Não é incomum até mesmo que equipes de fora do escopo político das agremiações, como advindas das tribos do Deserto da Perdição ou da cidade voadora de Vectora, se inscrevam e disputem as vagas; ou que aquelas localizadas nas fronteiras ou com maiores condições de viajar entre os reinos tentem se beneficiar e disputar vagas em mais de um local a cada ano.

As equipes que são consideradas, hoje, como as principais da liga são descritas a seguir.

Campeões de Trebuck

Embora nunca tenham sido uma equipe muito tradicional, os Campeões de Trebuck abraçaram o seu reino natal no momento de maior dificuldade, assumindo a cada partida a missão de dar algumas horas alívio à população ameaçada de perto pela Tormenta. Com isso, ganharam a simpatia da própria Rainha-Imperatriz Shivara Sharpblade, que mais de uma vez se declarou torcedora. Sua equipe atual é conhecida pela garra e vontade de vencer, com jogadores experientes como a defensora humana **Bhia'ka** e a habilidosa atacante meio-elfa **Marattha**.

Cavaleiros Alados de Vectora

A equipe oficial de Vectora é conhecida em todo o continente, levada através dos reinos pela cidade voadora e disputando partidas de exibição. Seus resultados não costumam ser muito expressivos, uma vez que valoriza mais a capacidade dos jogadores de darem um show com dribles e jogadas de efeito do que a sua efetividade em marcar gols e ganhar partidas. Verdadeiros adeptos do magibol arte.

Seu destaque atual é o elfo **Rona**, atacante veterano e ex-escravo que disputou muitas competições pelos Touros de Tiberus, antes de ter a sua liberdade concedida como prêmio pelas vitórias na antiga Liga.

Dragões de Altrim

A equipe mais tradicional da capital petryniana passou por momentos difíceis nos últimos anos da antiga Liga de Magibol do Reinado, quando chegou a ser rebaixada para as divisões de acesso — para a alegria dos torcedores do seu grande rival, os Heróis de Malpetrim. Desde a reformulação da competição, no entanto, tem sido um time forte, se classificando com facilidade para as últimas edições do torneio.

Seus principais jogadores atualmente são o habilidoso meio-campista **Valder** e a atacante nitamuraniana **Nara**, cuja expressão sempre séria e a precisão dos seus chutes lhe renderam o apelido de A Morte Que Percorre o Campo.

Fúria de Benthos

A popular equipe de Khubar segue uma das mais fortes competidoras da Liga, com um estilo de jogo ofensivo e objetivo. Seus atacantes velozes, **Djibril** e **Tam'Ur**, estão entre os mais eficientes que a equipe já teve — mas ela continua muito fraca na defesa, relegando a tarefa totalmente à veterana **Goll'Ur**, que há algum tempo pensa na aposentadoria.

Garra de Sckhar

A Equipe do Dragão nunca foi tão assustadora quanto o seu nome e reino de origem fazem parecer. Relegada a um passatempo de luxo disputado pelos filhos menos populares de Sckhar, sua sorte mudou quando o comando técnico foi assumida por **Yashara**, uma das herdeiras mais jovens do monarca dracônico. Sob suas ordens, passou a ser uma equipe feroz e eficiente, com jogadores recrutados entre os mais leais magos matadores de dragões.

No último torneio só foi vencida nas semifinais, fazendo a popularidade do esporte explodir no reino e arrancando elogios do próprio rei dos dragões vermelhos.

Glória de Yuden

Arrogantes, presunçosos e elitistas, o Glória de Yuden é a equipe que todos adoram odiar. Formado apenas por jogadores humanos, possui um estilo duro e forte, mas taticamente perfeito.

Desde a época da antiga Liga, era uma equipe muito temida, tendo sido, em toda a sua história, a única a vencer um campeonato de forma invicta, em 1389. A equipe é treinada atualmente por

Ralph Kahann, comandante do exército yudeniano e ex-goleiro da equipe. Seus líderes dentro de campo são o defensor **Kraus Tonan** e o atacante **Tom Malheur**, que dizem ter alguma relação com a facção dos puristas que tomou o reino.

Grande Corvo Púrpura

Formado por feiticeiros da misteriosa tribo de Kaman, da União Púrpura, o Grande Corvo Púrpura sempre foi visto com desconfiança pelos seus conterrâneos, pelo estilo exótico e soturno dos seus membros, mas, pelo mesmo motivo, costuma ser muito popular quando participa de torneios em outros reinos.

Seu estilo de jogo se aproveita da espontaneidade da feitiçaria para poupar energias, realizando jogadas de força e velocidade quando os adversários já estão cansados. Seus destaques atuais incluem a inteligente meio-capista **Gara'Hun** e o atacante goleador **Umba Bara'Un**, o "homem-gol."

Grifos de Cosahmir

Os Grifos de Cosahmir vem da capital do reino de Tyrondir, há décadas ameaçado pela presença da Aliança Negra que bate à sua porta pelo sul.

Por muito tempo, não foi uma equipe muito bem sucedida, mesmo recebendo apoio oficial do próprio regente Balek III. Há alguns anos, no entanto, isso mudou. Em torneios recentes, os jogadores têm demonstrado uma grande entrega ao jogo, brigando e disputando avidamente todas as bolas como se a própria vida do reino dependesse disso, o que lhes deu alguns resultados expressivos.

Seu principal jogador é o atacante **Hallum**, um meio-orc feiticeiro de grande vigor físico, que não possui grande habilidade mas marca muitos gols com garra e força de vontade.

Heróis de Malpetrim

Ainda hoje a equipe mais popular de Arton-norte, os Heróis de Malpetrim estão em uma situação complexa desde o fim das Guerras Táuricas e o status único adquirido pela sua cidade-sede.

O fato de se localizar em um enclave fechado no meio do Império de Tauron deveria ter levado ao seu isolamento das outras equipes, mas a sua popularidade permite a emissão constante de salvo-condutos para disputar os torneios mais importantes.

Muitos jogadores, que são aventureiros e ex-aventureiros sediados em Malpetrim, aproveitam a oportunidade para agir como espiões, e esconder em meio ao material de jogo mensagens para grupos de resistência.

Seus nomes de maior destaque atualmente incluem o técnico **Porthos**, ele próprio um ex-aventureiro com fortes ligações com grupos de guerrilha que enfrentam o domínio táurico; a defensora meio-elfa **Gherta**; e o habilidoso atacante elfo **Verten**.

H. M. C. (Hongari Magibol Clube)

Com um povo pacato e afeito aos jogos recreativos, os halflings de Hongari logo desenvolveram um grande apreço pelo magibol — e, segundo se diz, costumam ter atacantes de pontaria incomparável. Seus jogadores veloses e diminutos são o pesadelo de qualquer marcador grandalhão.

Desde a época da antiga Liga já possuíam um clube tradicional do esporte, sediado na capital, que chegou a vencê-la em duas oportunidades. Após a reorganização ainda não tiveram um resultado muito expressivo, no entanto, com duas desclassificações nas primeiras rodadas.

Entre os destaques da equipe atual estão a zagueira **Ash'tola Hullmann**, a única humana da equipe, pertencente à terceira geração de jogadores do clube; e o veloz atacante **Gabo Chutecerto**, um Filho de Hynnin conhecido tanto pelos gols que marca como pela sua afeição pelo vinho e vida festiva das vilas do reino.

Lança de Azgher

Formado por magos, feiticeiros e clérigos da tribo dos Sar-Allan, do Deserto da Perdição, a Lança de Azgher costuma chamar a atenção quando vem até o Reinado competir. Com suas vestes exóticas — muitos deles, devotos do Deus-Sol, mantêm os rostos cobertos durante toda a partida — e magias de areia e luz, surpreendem os adversários com um estilo de jogo que é difícil de classificar ou prever. O atacante **Hassan bin Salah**, em especial, é lembrado como um jogador perigoso, que marca muitos gols e os comemora se ajoelhando e fazendo preces a Azgher.

Mísseis Mágicos de Sophand

No reino da magia, Wynlla, o magibol é, como se esperaria, muito praticado — mas não com tanto sucesso. Os Mísseis Mágicos são a principal equipe da capital do reino, e tem um histórico de quedas e retornos das primeiras divisões desde os tempos da antiga Liga. Seu estilo de jogo costuma ser ofensivo e habilidoso, fruto do talento natural dos nativos do reino com as artes mágicas, mas sem grande força defensiva.

Grimm Fillow, ex-jogador da equipe, é atualmente o técnico — e logo chama atenção por ser um dos poucos goblins em toda a Liga Maestra de Magibol. O time também é conhecido por frequentemente possuir jogadores de raças exóticas: atualmente, a jogadora mais popular é a goleira **Faeryn**, uma ágil sprite; há também dois elfos, uma anã, um sátiro e um lich, o zagueiro **Yerri**, que há mais de quarenta anos carrega a braçadeira de capitão.

Nobres de Yukadar

Na Liga Independente, o magibol não é tão popular quanto nas outras duas agremiações políticas artonianas. Embora hajam equipes menores, os Nobres de Yukadar, sediados na capital de Nova Ghondriann, são a única minimamente expressiva, o que faz com que sejam frequentemente os seus únicos representantes nas competições continentais. Entre os torcedores rivais, no entanto, fala-se frequentemente de um certo favorecimento dos árbitros nos torneios locais, que são mais propícios a marcar faltas e penalidades a favor dos Nobres do que contrários.

A equipe atualmente é comandada pelo técnico **Titus**, um minotauro ex-legionário tapistano, e possui como principal jogador o meio-campista **Faber**.

Paladinos de Villent

Sediados em Villent, cidade fronteiriça entre Deheon e Yuden, os Paladinos são conhecidos por montar equipes fortes e talentosas, mas raramente vence os principais campeonatos — quase sempre acaba derrotada nas semifinais ou quartas-de-finais, chegando apenas a poucos jogos da taça. Seus torcedores são especialmente ressentidos com relação aos Reis de Valkaria, a maior equipe da capital do Reinado, que tratam como um grande rival — embora a recíproca nem sempre seja verdadeira.

Seus principais jogadores atualmente são a veloz atacante elfa **Nayrannia** e o habilidoso meio-campista humano **Gasthus**.

Reis de Valkaria

Maior equipe da capital do Reinado, os Reis de Valkaria possuem uma das histórias mais vitoriosas do magibol de Arton. Financiada por um conjunto de famílias nobres entusiastas do esporte, costuma utilizar seus recursos para atrair jogadores promissores de times menores de Deheon com promessas de salários e ganhos dignos de grandes aventureiros. A prática dá resultados, e o time foi três vezes campeã da antiga Liga; torcedores das outras equipes locais, no entanto, ressentem essa prática, que tira seus jovens ídolos antes que conquistem grandes vitórias, e a torna uma das equipes mais odiadas fora da cidade-sede.

O time atual possui como capitão o experiente meio-campista **Jon Fulland**, formado na Academia Arcana; mas o principal destaque é a extremamente habilidosa atacante **Khrista Roial**, considerada atualmente a melhor atleta de magibol em toda Arton.

Touros de Tiberus

Maior equipe de Tapista, os Touros de Tiberus possuem também o histórico de terem sido os maiores campeões da antiga Liga, com um total de cinco títulos conquistados. Como muitas outras equipes do Império de Tauron, a maior parte do seu plantel é formado por escravos-jogadores, comprados, vendidos e trocados em um comércio incrivelmente dinâmico e lucrativo, apesar de cruel. São comuns histórias de maus-tratos e punições físicas a jogadores de equipes derrotadas.

A equipe atual é comandada pelo técnico **Maximus**, um clérigo de Tauron ex-zagueiro que foi capitão da equipe na sua fase mais vitoriosa; e tem como destaque a atacante **Finna**, uma minaura livre que marca muitos gols com força e habilidade.

A Série B

Nem só da Liga Maestra vive o magibol em Arton! Na Academia Arcana, em Lamnor e mesmo em áreas de Tormenta, diversas outras equipes ao redor do continente praticam o esporte com maior ou menor grau de sucesso. A seguir, apresentamos alguns exemplos:

Cajado de Wynna

A equipe profissional oficial da Academia Arcana é conhecida por formar jogadores talentosos, que recebem uma bolsa para estudar enquanto praticam o esporte. É comum, no entanto, que os principais talentos saiam do time para equipes maiores após se formarem, abrindo espaço para novas promessas mas impedindo que o próprio Cajado se torne muito vitorioso.

Cavaleiros da Ordem da Luz

A mais conhecida ordem de cavalaria de Arton também possui uma equipe de magibol, formada por clérigos e paladinos em formação. Os "atletas de Khalmyr", como são conhecidos, não costumam ter resultados muito expressivos, mas são muito populares no reino de Bielefeld.

Dragões-de-Chifre de Galrasia

Recentemente um grupo de ceratops de Galrasia visitou Petrynia e retornou empolgado com a possibilidade de montar uma equipe local. O time ainda é inexpressivo, formado principalmente por feiticeiros, mas costuma atrair um grande público curioso quando viaja para disputar torneios no continente.

Espadas de Lin-Wu

Equipe tradicional do bairro de Nitamu-ra, em Valkaria, os Espadas recentemente se transferiram para a Tamu-ra libertada da Tormenta, onde pretendem ajudar a reerguer a sua nação e organizar a prática esportiva local com a ajuda do ex-jogador e aventureiro deheoni Zikos.

Flechas de Glórienn

Formado por habitantes da Vila Élfica em Valkaria e aceitando apenas elfos em seu plantel, os Flechas possuem como objetivo reerguer a honra e o orgulho da raça através do esporte.

Foice de Ragnar

Em Lamnor o magibol também é praticado, embora em versões muito mais brutais e violentas. A Foice de Ragnar é a principal equipe de Rarnaakk, a capital hobgoblin, e tem o costume de sacrificar os jogadores derrotados nos principais torneios ao seu deus padroeiro.

Leões de Svalas

O recém-independente reino de Svalas já possui uma equipe oficial de magibol, ainda muito pequena e inexpressiva, mas que possui ímpeto e garra para crescer junto com o seu reino-sede.

BRUNO SCHLATTER

MONSTER CHEFE

SUSERANO ABISSAL

Arte de
Enrico Tomasetti

Quando Kallyadranoch, o Deus dos Dragões, foi apagado da existência como punição pela Revolta dos Três, a súbita mudança teve consequências drásticas para muitas de suas crias. Enquanto alguns buscaram conforto na selvageria de Megalokk, e outros confiavam somente em sua própria superioridade, uma casta de dragões marinhos fortemente ligada aos diabos dos Nove Infernos se viu em franco declínio.

Originalmente conhecidos como dragões do pacto, eles ofereciam seus serviços como montaria para criaturas inteligentes, em contratos complicadíssimos que, não raro, terminavam com a morte do cavaleiro em circunstâncias "mal explicadas". Muitos eram guerreiros ferozes no Expurgo — a guerra interminável entre diabos e demônios. Mas o corte abrupto da ausência de Kallyadranoch diminuiu tanto o poder dos dragões do pacto que quase todos morreram em choques de retorno mágicos conforme os pactos que haviam firmado se deslindavam, destrutivamente.

Os poucos que sobreviveram se reuniram, em um conselho inédito, numa caverna submarina nas praias agora tranquilas do Grande Mar, em Drashantyr, o antigo reino divino de Kally. Ali, realizaram um ritual que mudou seus poderes para sempre: agora cada pacto seria suficiente para preservar o poder e força vital desses dragões decadentes — e qualquer cavaleiro que descumpra seus termos pode acabar como um servo esquelético anexado ao couro do dragão, como uma craca numa baleia.

Ainda buscando se proteger contra seus antigos inimigos, eles passaram a se autodenominar suseranos abissais, num jogo de palavras deliberado apontando para os odiados demônios do Abismo.

Suserano Abissal — ND 11

Não é difícil enxergar a decadência e declínio dos suseranos abissais. Eles parecem versões decrépitas, quase esqueléticas, de dragões marinhos. Um tanto mais alongados, quase como serpentes marinhas, eles têm patas pequenas e voam magicamente, sem precisar de asas. Por todo seu couro estão cravejados crânios humanoides, mementos macabros daqueles que buscaram o suserano como montaria... e acabaram vassalos eternos para preservar sua força vital. Quanto mais crânios, mais velho e poderoso é o suserano. Seus olhos são fosforescentes, como os de muitas criaturas dos mais profundos abismos marinhos.

Embora possam se alimentar como outros dragões, os suseranos abissais extraem sustento apenas da relação simbiótica com um cavaleiro com quem tenham firmado um pacto. Esse dreno de energia é sutil, e normalmente não causa qualquer dano ou enfraquecimento perceptível no cavaleiro. Além desse "compartilhamento de energias", o suserano abissal também traz demandas para seu cavaleiro.

Alguns exigem um preço adiantado — como um item mágico ou um tributo em tesouros. Outros têm como custo a perda de algo importante para o cavaleiro. Pode ser algo terrível, como o sacrifício de um ente querido, ou mais sutil, como uma mudança de classe, tendência ou perda de habilidades. Ainda outros exigem pagamentos espontâneos, que satisfaçam o monstro de alguma maneira. Muitos vilões desceram ainda mais rápido em direção à maldade e destruição apenas para aplacar os pactos com seus suseranos abissais...

Não importando o preço do pacto, o suserano sempre encontra uma maneira de provar que o cavaleiro violou o contrato de alguma maneira. Para isso, ele reúne provas enquanto serve de montaria, juntando elementos que vão lhe permitir comprovar sem sombra de dúvidas que o cavaleiro terá o destino infeliz daqueles que descumprem o pacto: uma prisão interminável de tormento e servidão na forma de um vassalo abissal.

Esses espíritos infelizes tem sua alma presa ao couro do suserano, manifesta na forma de um crânio descarnado. Eles não podem ser ressuscitados por nenhum meio, como se afetados pela magia *prender a alma*. Quando o suserano está em situações de extremo perigo, ele pode liberar os vassalos para ajudarem no combate, normalmente para poder escapar em segurança.

Mesmo que perfeitamente adaptados ao ambiente marinho, os suseranos abissais preferem ter seus covis em cavernas secas com acesso exclusivo pelo mar, geralmente em regiões litorâneas. Muitos ainda tem domínios em Drashantyr, mas muitos outros viajaram pelos mundos, preferindo se assentar naqueles com ampla disponibilidade de cavaleiros dispostos a firmar pactos, como Pelágia, Odisseia, Ramknal, Terápolis, Kundali e Werra. Alguns deles podem até mesmo serem encontrados em regiões remotas de Arton...

Espírito 19, Enorme (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +24, percepção às cegas 18m, visão nas trevas.

Classe de Armadura: 28 (+9 nível, –2 tamanho, –1 Des, +12 natural).

Pontos de Vida: 285.

Resistências: Fort +16, Ref +10, Von +14, imunidade a ácido, frio, paralisia e sono, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 24m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-corpo: mordida +25 (3d8+22, 19-20/x3).

Habilidades: For 29, Des 9, Con 21, Int 12, Sab 17, Car 12.

Perícias: Conhecimento (planar) +23, Ofício (advogado) +23, Sobrevivência +25.

Respirar na Água: o suserano abissal pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Sopro: o suserano abissal pode cuspir uma linha de ácido de 30m, causando 12d6+9 pontos de dano (Reflexos CD 24 reduz à metade). Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Suserano Implacável: como uma ação de movimento, o suserano abissal pode invocar um número de vassalos abissais igual até a quantidade de caveiras que possui. Se o suserano usar 5 crânios, em vez do normal, ele pode invocar um enxame de 5 vassalos abissais. Eles surgem a até 9m do suserano, e atacam seus inimigos a menos que recebam outras ordens (agindo na mesma iniciativa do suserano). Um suserano abissal normalmente tem 1d12+20 caveiras em seu couro, aumentando esse número sempre que uma criatura falhar em um pacto com ele. Ao final de um combate, o suserano pode recuperar o crânio de qualquer vassalo que não tenha sido destruído.

Visão nas Trevas: o suserano abissal pode enxergar no escuro como se fosse de dia. Ele ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão, incluindo aquela criada por magias como *escuridão*.

Tesouro: triplo do padrão.

Vassalo Abissal — ND 4

Espírito 8, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +11, visão nas trevas.

Classe de Armadura: 18 (+4 nível, +4 natural).

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +8, Ref +8, Von +8, imunidade a ácido, frio, encantamento, paralisia e sono, redução de dano 10/esmagamento.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: pancada +11 (1d6+6, x3).

Habilidades: For 15, Des 11, Con 14, Int –, Sab 10, Car 6.

Respirar na Água: o vassalo abissal pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

Visão nas Trevas: o vassalo abissal pode enxergar no escuro como se fosse de dia. Ele ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão, incluindo aquela criada por magias como *escuridão*.

Tesouro: nenhum.

Enxame de Vassalos — ND 8

Espírito 12, Grande (comprido), Leal e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +15, visão nas trevas.

Classe de Armadura: 19 (+6 nível, +4 natural, –1 tamanho).

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +10, Ref +10, Von +10, imunidade a ácido, frio, encantamento, paralisia e sono, redução de dano 10/esmagamento.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: enxame (3d6+8).

Habilidades: For 15, Des 11, Con 14, Int –, Sab 10, Car 6.

Distração: os inúmeros ataques de um enxame de vassalos abissais tiram a concentração de qualquer um. Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço do enxame deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 20) ou ficará enjoado durante uma rodada.

Enxame: o enxame de vassalos abissais pode entrar em espaços ocupados por outras criaturas. No início de seu turno, causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a qualquer criatura em seus espaços, automaticamente. Ele é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Respirar na Água: o enxame de vassalos pode respirar embaixo d'água, e usar todas suas habilidades especiais submerso.

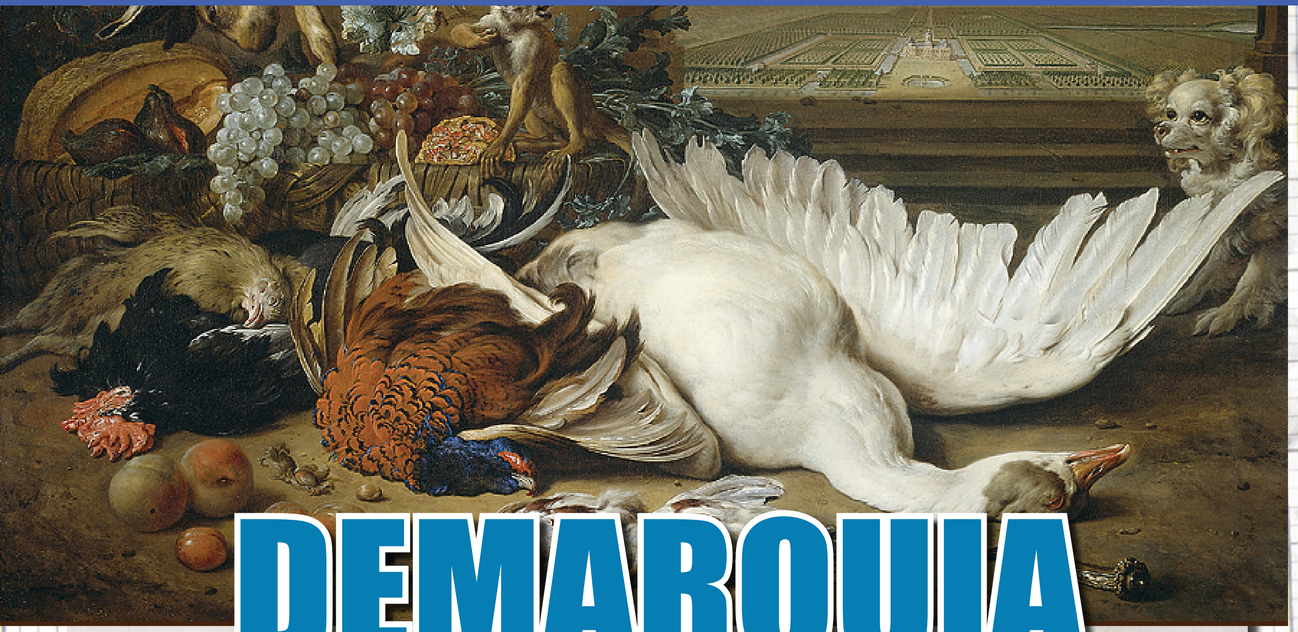
Vulnerável a Ataques de Área: o enxame de vassalos abissais sofre o dobro do dano por efeitos de área. Um personagem com o talento Trespassar que acerte o enxame pode fazer um ataque adicional (ou dois, com Trespassar Aprimorado). Um personagem com Ataque Giratório pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Visão nas Trevas: o enxame de vassalos pode enxergar no escuro como se fosse de dia. Ele ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão, incluindo aquela criada por magias como *escuridão*.

Tesouro: nenhum.

ALVARO FREITAS

(e todos os espectadores do *Monster Chefe*!
Veja **aqui** como esse monstro foi criado!)



DEMARQUIA

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Dungeons & Dragons, Guerra dos Tronos, Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero.

É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. Demarquia pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Audiência real

O grupo de personagens está voltando de sua última aventura, ou em busca de uma nova missão, quando é abordado pelo emissário da autoridade máxima do reino. Consideramos aqui que é uma rainha — mas pode ser o rei, a imperatriz, o conselheiro-mor; não importa — escolha governantes importantes e famosos no cenário que está utilizando, desde que não sejam soberanos cruéis ou malignos.

Se o grupo é composto apenas por aventureiros inexperientes, enfatize o quão improvável é a súbita convocação. Se o emissário for questionado, não terá muito a acrescentar: sabe apenas que devem ajudar a rainha a tomar uma decisão. O grupo pode recusar o convite, mas o emissário lembrará que não é algo sábio a se fazer — tornaria todos culpados de desacato à autoridade e puníveis pela lei. Personagens que recusem a aventura tornam-se procurados pelas autoridades. Se forem encontrados, têm como opção se livrar da pena apresentando-se para a audiência.

O lugar onde as coisas acontecem

Se o grupo aceitar, será escoltado em carruagens e ficará hospedado num palácio suntuoso, sendo recebido com banquetes e formalidades destinadas a pessoas importantes. Aproveite para descrever a realidade do lugar e faça o contraste com a vida de personagens não acostumados a tal luxo. Esta é uma oportunidade para o grupo conhecer figurões importantes do cenário. A rainha não se encontra. Aparecerá apenas no dia seguinte à chegada do grupo, quando uma reunião acontecerá com mais alguns personagens, num pequeno salão.

O sorteio

O grupo é informado sobre o motivo da reunião: um plebiscito. Inspirada por uma antiga tradição — ou uma nova filosofia política — a rainha resolveu decidir a aprovação ou recusa de uma lei ouvindo representantes de todas as camadas da sociedade. Os representantes já foram escolhidos, aleatoriamente, entre pessoas de todo o reino, usando uma máquina de sorteio encantada.

São eles: um membro da plebe, um membro da aristocracia, um membro do clero e os membros de um grupo de heróis (os personagens foram os sorteados!). A rainha acompanhará a reunião, mas se abstém de votar por escolha própria. Você pode criar cada representante ou pode escolhê-los entre personagens do cenário. O importante é ter a personalidade de cada um em mente e bem definida, para facilitar a interpretação. O membro da plebe não pode possuir títulos de nobreza ou grandes posses. O membro da aristocracia precisa ter algum título, mas não necessariamente riqueza. O membro do clero, por sua vez, pode ser um clérigo de qualquer divindade (mesmo uma maligna).

A votação

O grupo votará se aprova ou recusa A Lei da Caçada, que legisla sobre a seguinte questão: "Deve a caça ser responsabilidade exclusiva dos nobres?".

A rainha apresentará um argumento pelo não: sem poder caçar, plebeus perderiam uma fonte de sustento e se tornariam mais dependentes de senhores de terras. E um pelo sim: a lei não envolve apenas a caça de animais, mas também de monstros. Se o sim ganhar, a rainha poderá obrigar os lordes do reino a reunir exércitos numa grande caçada a criaturas hostis e empregar soldados na segurança de estradas e terras ermas. A lei não será modificada, pois já foi escrita, cabe aos representantes apenas dar respaldo, votando. Os representantes poderão conversar entre si durante um dia inteiro, antes de votar. A rainha também garante que, independentemente da decisão, quem participou da votação ganhará títulos simbólicos e poderá continuar caçando — todos devem pensar no grande quadro ao tomar sua decisão, e não em si mesmos!

Deixe os jogadores interpretarem e agirem livremente. Cada representante tem uma opinião que depende da personalidade e interesses, mas como regra geral pressuponha que a plebe votará pelo não, a aristocracia pelo sim e o clero de acordo com a crença da divindade de seu respresentante. Os representantes de cada estrato social têm um voto inteiro, enquanto os heróis, como grupo, meio voto cada. É possível convencer alguém a mudar de opinião, mas isso deve envolver interpretação, acompanhada de testes adequados pra convencer representantes que não sejam personagens jogadores. Subornos são possíveis, desde que feitos de maneira discreta e não ofereçam dinheiro ou terras.

É possível convencer a rainha a abandonar sua neutralidade e votar, mas isso exige ter sucesso em vários testes de dificuldade elevada e apresentar uma argumentação sólida. O voto real vale como dois. Além disso, em caso de empate, a monarca decide. Se a rainha se abstiver até o final, num empate, ela votará pelo sim — ou seguirá o que for mais apropriado às suas crenças.

Consequências

Se o "não" ganhar, a fome diminuirá no reino e o preço de alimentação em estalagens cairá. Estradas continuarão tomadas de monstros, mantendo alta a oferta de emprego para aventureiros, mas equipamentos se tornarão mais caros e difíceis de conseguir pelas dificuldades no transporte. Se o "sim" ganhar, a fome aumentará e muitos plebeus morrerão. Estradas se tornarão mais seguras e o preço de tudo cairá, mas também ficará mais difícil encontrar aventuras que envolvam matar monstros e explorar masmorras. Lordes muito enriquecidos pelo saque ao tesouro de dragões, enredados em pérfidas intrigas palacianas, passarão a ser maior fonte de emprego para aventureiros...

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

KRATOS E ATREUS

Pai e filho sentando o pau no seu grupo

Em sua saga, Kratos já foi o maior dos generais espartanos, um assassino em massa temido por todo o império, tomou à força o lugar do deus da guerra e procedeu para eliminar todos os deuses que compunham o panteão. Sua vida foi marcada pela vingança contra os deuses que tentaram manipular sua vontade e destino, em busca de um descanso merecido.

Anos depois do massacre, Kratos encontrou um novo lar no plano de Midgard, onde estabeleceu uma nova família, até que sua segunda esposa faleceu por razões ainda desconhecidas, e o soldado, até então aposentado, se viu forçado a embarcar em uma nova jornada envolvendo deuses e criaturas mitológicas, dessa vez ao lado de seu filho Atreus.

A ficha abaixo é uma adaptação de Kratos e Atreus depois de retornarem da jornada a Jotunheim, tentando retomar seu estilo de vida mais pacato no interior da floresta.

Kratos

Semideus (espírito), guerreiro 24, CN, ND 27; Médio, desl. 9m; PV 327; CA 36 ou 41 (+12 nível, +2 destreza, +12 armadura das valkyr), ou 41 (+5 escudo retrátil); corpo-a-corpo: Leviatã +44 (3d6+51 mais 1d6 de frio, x3, +2d10 de frio em acertos críticos); ou Lâminas do Caos +46/+46 (1d8+38 mais 1d6 de fogo, 16-20/x2, +1d10 de fogo em acertos críticos, 4,5m); ou ataque desarmado +38 (1d6+28 mais 1d6 profano, x2); à distância: Leviatã +30 (1d12+33 mais 1d6 de frio, x3, +2d10 de frio em acertos críticos, 18m) Fort +24, Ref +14, Von +15; For 42, Des 14, Con 30, Int 13, Sab 11, Car 14.

Poderes Divinos: redução de dano 10/Bondosa, cura acelerada 5, toque divino (ataques corpo-a-corpo causam +1d6 pontos de dano profano.)

Perícias & Talentos: Atletismo +41, Iniciativa +29, Intimidação +29 e Percepção +13; Acerto Crítico Aprimorado (lâminas do caos), Agarrar Aprimorado, Alcance Supremo (lâminas do caos), Ameaça Concreta, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque em Movimento, Ataque Esmagador, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Ataque Poderoso Aprimorado, Basta!, Brecha na Guarda, Casca Grossa, Conhecimento de Golpes (x5), Conhecimento de Posturas, Coragem Total, Derrubar Aprimorado, Devoto (Ares), Duro de Ferir, Duro de Matar, Especialização em Arma (lâminas do caos), Especialização em Arma (machado grande), Especialização em Arma Aprimorada (lâminas do caos), Especialização em Combate, Esquiva, Exterminador de Monstros, Foco em Arma (lâminas do caos), Foco em Arma (machado grande), Foco em Arma Aprimorado (lâminas do caos), Fúria Guerreira*, Golpe com as Duas Mãos, Mestre em Arma (lâminas do caos), Mobilidade, Rigidez Raivosa, Separar Aprimorado, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Vontade de Ferro; Golpes Marciais conhecidos: Ataque em Arco, Batida Destruidora, Bloqueio com Escudo, Degolar, Fôlego Concentrado, Golpe em V, Lacerar, Pancada com Escudo, Pancada Pesada, Ripostar. Pontos de Energia - 15; Posturas conhecidas: Espírito Tenaz, Rancor de Ares (Keen).

***Fúria de Esparta:** o uso do talento Fúria Guerreira foi aprimorado pela centelha divina de Kratos. Quando você usa esta habilidade, Kratos dobra seu valor de Força (ficando com FORÇA 84!) o que aumenta todas as variáveis do atributo (ataque e dano das armas corpo-a-corpo, testes de atletismo, etc) para +37 de modificador de força (ajuste de +21); recebe também redução de dano 5, e sofre uma penalidade de –2 na classe de armadura. Além disso, não pode executar nenhuma ação que exige paciência ou concentração. Usar esta habilidade é uma ação livre. A fúria dura um número de rodadas igual a 5 + modificador de Constituição (mas pode terminá-la antes, se quiser). Quando a fúria termina, Kratos fica fatigado (Força –2, Destreza –2 e não pode correr ou fazer investida) durante um minuto. A Fúria Espartana pode ser usada uma vez por encontro, sem limite diário.

Equipamentos

Lâminas do Caos: forjadas nas profundezas do submundo pelo deus Ares em pessoa, essa arma única e lendária foi um presente para Kratos por ser o mais fervoroso e vitorioso servo do deus da guerra. Esse par de espadas curtas tem seus cabos ligados aos antebraços do usuário por correntes que se expandem e contraem magicamente conforme a vontade de quem está brandindo a arma,

sendo capazes de atingir alvos a até 3m de distância. Apenas o próprio Ares ou o usuário podem remover as correntes, o que torna impossível desarmar o usuário. As lâminas do caos funcionam como uma única arma, e por isso concedem ao usuário os benefícios do talento Combater com Duas Armas Maior. Em vias de regra, as Lâminas do Caos são um par de espadas curtas +5 com as propriedades afiada da explosão flamejante (+1d6 de dano de fogo adicional, +1d10 em caso de acerto crítico), e toque espectral. Como uma ação completa, o usuário pode golpear o chão em um ponto a até 4,5m de distância e causar um jorro de lava, como a magia Erupção de Aleph.

Leviatã: esse machado grande forjado pelos irmãos Brokk e Sindri, responsáveis pela criação das mais poderosas armas dos nove reinos, como o martelo Mjolnir, foi um presente para Frey, esposa de Kratos, que o deixou de herança para o marido. O Leviatã é um machado grande +5, afiado, da explosão congelante (+1d6 de dano de frio adicional, +2d10 em caso de acerto crítico) e do retorno, com alcance de arremesso de 18m. Como uma ação de rodada completa, o usuário pode arremessar o machado de forma que ataque todos os alvos dentro do alcance, serpenteando magicamente no ar. Se escolher arremessar o Leviatã contra um único alvo, em caso de acerto, a criatura deve fazer um teste de fortitude (CD 28). Se falhar, ficará congelada, sofrendo os efeitos da magia imobilizar monstro, até que o usuário faça com que o Leviatã retorne à sua mão. Alvos com resistência ou imunidade a frio não podem ser afetados.

Escudo Retrátil: provavelmente obra dos anões forjadores, essa escudo é formado por uma série de placas de metal que se interligam para formar um escudo grande redondo. Com um movimento rápido, as placas se recolhem para um pequeno mecanismo acoplado à uma braçadeira, deixando a mão do usuário livre. Armar ou desarmar o escudo é uma ação livre. Quando armado, o escudo retrátil tem as estatísticas de um escudo pesado +3 da deflexão de flechas.

Armadura das Valkyr: ao libertar as valquírias aprisionadas em formas físicas, Kratos entregou o aço asgardiano de suas indumentárias para Brokk e Sindri, que forjaram uma armadura digna de um deus. Essa meia-armadura rúnica +5 da invulnerabilidade, fortificação pesada e toque espectral é a proteção absoluta contra qualquer criatura dos nove reinos, e ainda comporta três soquetes para runas mágicas. Imbuída com o poder do conselho das valquírias, o conjunto completo ainda concede ao usuário +6 de aprimoramento em Força e Constituição e imunidade a qualquer tipo atordoamento.

ATREUS

Atreus é o filho de Kratos e Laufey (quem o menino chamava de Faye), uma heroína dos jotun que escolheu se aposentar de sua missão e constituir família com o misterioso deus que veio de outro mundo. Desse casamento nada ortodoxo nasceu Atreus, um garoto enérgico, sagaz e determinado. Pelo que a história deixa a entender, Frey foi a principal responsável pela criação de Atreus, ensinando ao garoto o idioma, a arte da caça, e tudo que conhecia sobre Midgard, os deuses, e as criaturas que povoam os nove reinos, além de suas histórias e lendas. Confinado em uma floresta protegida por magia, Atreus teve uma infância de treinamento e reclusão, o que fortaleceu seu espírito de aventura. Com a morte de Frey, o garoto se vê perdido na relação distante que tem com o pai, mas feliz por partir em sua primeira aventura real. Depois de muitos perigos e revelações, Atreus volta para casa mais maduro, confiante e consciente de sua responsabilidade e poder no papel de um deus.

Semideus (espírito; criança), ranger (patrulha dos arqueiros) 10, CB, ND 13; Pequeno, desl. 9m; PV 52 ; CA 27 (+5 nível, +8 destreza, +4 carisma); corpo-a-corpo: adaga espartana +1 +12 (1d3+6, 19-20/x2); à distância: Arco da Garra rajada +26/+26/+26 (2d8+9, x3, 24m) contra um mesmo alvo, ou saraivada +26 (2d8+9, x3, 24m) contra até quatro alvos diferentes. Fort +8, Ref +16, Von +7; FOR 10, DES 26, CON 10, INT 16, SAB 14, CAR 16.

Perícias & Talentos: Atletismo +13, Conhecimento (história) +17, Conhecimento (natureza) +17, Conhecimento (religião) +17, Enganação +11, Furtividade +17, Iniciativa +21, Obter Informação +15, Percepção +15(ou +19 para procurar), Sobrevivência +15; Ágil, Aparência Inofensiva, Duro de Matar, Esquiva, Investigador, Rastrear.

CHEFE DE FASE

Poderes Divinos: redução de dano 10/Maligna, cura acelerada 5, ouvir a voz do coração — Atreus pode conjurar a magia detectar pensamentos livremente.

Supremacia à distância: +4 nos ataques e 1d8 de dano adicional com arco ou besta

Rajada: como uma ação padrão, pode disparar três vezes na mesma rodada contra o mesmo alvo.

Saraivada: como uma ação completa, pode atirar até quatro vezes na mesma rodada contra quatro alvos diferentes.

Interceptação improvável: uma vez por dia, como uma reação (uma ação livre que pode ser realizada fora de seu turno), pode tentar interceptar um ataque à distância com seu próprio ataque à distância. Assim que um oponente fizer um ataque à distância, você também faz o seu, com uma penalidade de -8. Se a sua jogada de ataque for maior que a do oponente, você anula o ataque dele. Você pode declarar o uso desta habilidade depois que o mestre disse que o ataque inimigo acertou.

Zigue-Zague: recebe o talento Mobilidade, com o bônus do uso do talento aumentado para +6 (em vez dos +2 normais). Enquanto não estiver usando nenhuma armadura ou escudo, soma o bônus de Carisma à classe de armadura.

Terreno Predileto: floresta +4 e montanha +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência.

Acrobacia Defensiva: Uma vez por rodada, quando o adversário errar um ataque de corpo-a-corpo, Atreus pode se afastar até 6m dele. Se o personagem que o atacou puder fazer vários ataques e errar o primeiro, ele não poderá atacá-lo mais vezes, se não for capaz de alcançá-lo sem se mover.

FELIPE DELLA CORTE

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta e a nova coluna da *Dragão Brasil*, cujo propósito é contar o que acontece na *Guilda do Macaco*, a stream oficial de *Tormenta*.

Todas as terças-feiras, 20h30, os autores do cenário se reúnem **no nosso canal na Twitch** ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece lá reflete nos nossos livros e aqui na *Dragão Brasil*. A *Anterioremente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os nossos videos, que também se encontram arquivados no **canal da Jambô no YouTube**.

A coluna, obviamente, contém *spoilers*.

Introdução

Continua sendo um tempo sombrio para Arton! Os Puristas, uma facção tirânica que odeia não-humanos, tomaram a nação de Yuden e declararam guerra ao Reinado. A rainha-imperatriz Shivara Sharpblade está desaparecida e Arkam Braço Metálico, está morto. A campanha militar purista pretende conquistar os reinos de Bielefeld, Namalkah e Zakharov até o final do outono.

Após a resistência heróica das cidades bielefeldianas de Norm e Roschfallen e o julgamento do comandante mercenário Hargan Trozik, por sua aliança com os puristas, os heróis da Guilda do Macaco (o cavaleiro Lothar, o pirata Nargom, o bardo Kadeen e o bárbaro Klunc) partem para Wynlla, reino dos magos e da magia, em busca de aliados para a guerra.

Depois de encontrar uma elfa fugitiva chamada Kayllanna pelo caminho, os herois finalmente chegam a Sophand, a capital de Wynlla, mas nada é como esperavam. O que descobrem é uma cidade onde usuários de magia voam e ocupam os níveis superiores, enquanto a grande maioria da população mundana vive segregada no nível do solo. Pior ainda: a medalha do conselho regente do reino foi roubada pelo pirata Espinha, nêmese de Nargom, e os magos estão incapazes de tomar qualquer decisão sem ela.

Enquanto isso, traumatizado por seu papel na morte de Trozik no julgamento por combate, Klunc abandona o caminho do barbarismo e deixa seu machado como oferenda aos pés da estátua de Wynna, deusa da magia. A deusa atende seu pedido e o bárbaro é transformado em mago! Ou quase isso.

Com seu combatente mais poderoso transformado num conjurador que ainda não sabe efetivamente conjurar, os herois se preparam para ir ao encalço de Espinha e recuperar a medalha necessária para tentar forjar uma aliança com o reino. Porém, em se tratando dos heróis da Guilda, a linha mais reta pode se transformar num caminho tortuoso...

Episódio 45 – O dia em que Klunc nadou em conhecimento

O bárbaro Klunc teve seu desejo atendido pela deusa Wynna e foi transformado num mago. Sim, mago. Não em abençoado, feiticeiro ou outra classe capaz de conjurar espontaneamente! Um mago com muita leitura atrasada e incapaz de fazer magia.

Nargom convence o grupo que, antes de ir atrás de Espinha, precisam encontrar alguém para dar um curso supletivo acelerado de magia para Klunc. A resposta vem na forma da Biblioteca Livre de Zorus, uma das localidades de Sophand, outrora dedicada a deusa Tanna-Toh, mas pouco frequentada pelas gerações atuais de magos. Encontrando caminho em meio a estantes poeirentas e guiados pelo crânio de um antigo bibliotecário morto-vivo (logo batizado Edgard), a Guilda descobre uma ala interna da biblioteca que se conecta ao plano astral e é completamente feita de livros.

A presença do grupo no plano logo atrai a atenção de mastins das trevas famintos. Após um rápido combate, as criaturas encontram fim graças aos disparos das pistolas encantadas de Nargom. O pirata, contudo, mesmo acostumado aos mares, tem menos êxito ao tentar navegar em conhecimento — por pouco não leva o grupo a naufragar num portal para o Reino de Tenebra.

Com a ajuda de Kadeen, Klunc finalmente consegue acesso ao conhecimento mágico. O ex-bárbaro retorna ao plano material como um ilusionista gabaritado! O tempo passou de maneira diferente no plano astral e num período relativamente curto o grupo está pronto para ir atrás de Espinha novamente.

Episódio 46 – No rastro traiçoeiro do Espinha!

Graças a magia de invisibilidade de Klunc, Nargom consegue penetrar a taverna conhecida como O Orifício do Observador! Sem ser percebido, o pirata consegue enxergar o vilão Espinha negociando seu pagamento com um mago. Quando Espinha é confrontado pela Guilda, a batalha inicia.

Na taverna, um portal é conjurado pelos inimigos e uma criatura tentacular arrasta-se para fora atacando os presentes. O monstro é vencido por Lothar, com a ajuda das magias de Kadeen e Klunc.

Após a batalha da taverna, Lothar aborda um dos clientes do local, um tritão. O cavaleiro pede ajuda para reencontrar a sereia que cativou seu coração num passado recente e acaba ofendendo o ser marinho ("Só porque sou tritão, acha que conheço toda sereia que existe no grande oceano? Você sabe o quão grande é o grande oceano?!").

Espinha foge e é perseguido apenas por Nargom, sozinho, nas ruas e vielas de Sophand. Embora tecnicamente em vantagem, o assassino é ferido repetidamente por Nargom, disposto a tudo para vingar a morte do pai adotivo. Espinha corre por cima de telhados e atravessa passarelas, mas recebe um golpe decisivo de Nargom e começa a agonizar, sangrando no chão. O assassino tenta um ardil: arremessa a medalha do conselho de Wynlla para longe, obrigando Nargom a escolher entre a missão e sua vingança. Mas Nargom o ignora. Espinha então tenta outra estratégia: adiar a morte nas mãos do inimigo, prometendo revelar a ele a verdade sobre seu pai adotivo, o Capitão Draco Mandíbula. Nargom fiel aos preceitos piratas e sabendo que é tolice deixá-lo falar, novamente o ignora e segue disposto a matá-lo.

Próximo a morte, Espinha tenta fugir, mas é paralisado pela magia de Klunc, que chega bem a tempo. Espinha é então executado. Contra todas as chances, Nargom emerge vitorioso! A medalha do conselho, dada como perdida, foi recuperada enquanto caia, em pleno ar, pelo corvo feérico do pirata.

Agora a Guilda tem tudo que precisa para conseguir o apoio de Wynlla na guerra contra os puristas.

DAVID DI BENEDETTO

Ooooops!

Em outras *Anteriormente...* Klunc foi descrito como "bárbaro meio-gigante". Embora a linhagem de Klunc seja tão nebulosa quanto sua memória, isso não está tecnicamente correto. Para todos os efeitos, Klunc é humano (até onde se sabe). A habilidade de crescer e "ficar mais Klunc" vinha do fato de ter devorado o coração de um gigante, mas é bastante indeterminado como a fisiologia do bárbaro foi afetada.

Sua nova realidade como mago parece demonstrar que este não era um poder permanente.

Klunc é um meio gigante apenas no sentido de ser grandalhão. Algo que ele continuará sendo, mesmo em sua nova fase. Apesar de não conseguir mais alcançar tamanhos estratosféricos, Klunc continua maior que humanos comuns, devido a propriedades mágicas do chá de ent bebido numa aventura anterior. Não que ele fosse pequeno antes de tomar o chá...

TESOUROS ANCESTRAIS

Coisas que você pode fazer para espalhar o RPG por aí!

Os 10 Mandamentos

A gente comete o crime de esquecer de vez em quando, mas o RPG nacional (e, portanto, a Dragão Brasil) existe já faz muito tempo.

Em 1998, na Dragão Brassil 40, já tínhamos o ímpeto de tentar espalhar o RPG para o maior número de interessados. Não se trata de evangelizar nem de achar que um entretenimento é melhor que outro, mas de fazer com que algo muito legal chegue ao maior número de pessoas, mesmo sem tanto alcance de mídia. Era assim naquela época, e de certo modo continua assim hoje.

Por isso escolhemos o texto abaixo para a Tesouros Ancestrais deste mês. Claro, pode ser que uma ou outra dica (ou termo) tenha ficado ultrapassada, mas a maioria ainda serve direitinho.

Durante o VI Encontro Internacional de RPG, em São paulo, um assunto bastante discutido foi a captação de novos jogadores para esse mercado que todos adoramos. É engraçado como algumas coisas acabam convergindo.

O primeiro sinal foi a dificuldade de convocar Mestres para a sexta-feira, o dia do Encontro destinado às escolas; a imensa maioria de jogadores são principiantes, ou totalmente leigos no assunto.

Diante de tal "ameaça", há Mestres que fogem de jogadores principiantes! Terminou que na sexta a entrada foi de graça, a Devir ofereceu descontos para os Mestres, e e assim foi possível matar a curiosidade da garotada sobre esse tal RPG. Mas por que é sempre esse sufoco? Por que, na ficha de inscrição de aventuras para o Encontro, é necessária a presença daquele infame quadradinho "você aceita principiantes?"

O segundo sinal veio durante a palestra do convidado internacional **Mike Ponsmith**. Ele falava sobre o mercado em geral de RPG (principalmente o norte-americano). Sobre o Brasil, ele comentou eufórico sobre a quantidade de jogadores jovens no evento; nos EUA, a idade média dos RPGistas anda lá pela casa dos 25. No Brasil claro que a razão da existência de tantos RPGistas jovens vem da iniciativa do Encontro e outros eventos de RPG, sempre lutando para atrair novos adeptos.

Ou seja, se você é daqueles Mestres que não pode ouvir a palavra "principiante", cuidado: se a moda pega, um dia não haverá jogadores o suficiente para sustentar as editoras de RPG e fascinante hobby. Assim, poderemos nunca ver *Defensores de Tóquio 23ª edição* — simplesmente porque VOCÊ, sim senhor, não gosta de jogar com principiantes!Então voltaremos aos tempos sombrios da Geração Xerox, quando tínhamos que disputar os escassos livros importados à tapa. É claro que, se você é daqueles que só jogam títulos em inglês, isso não o afetará — mas, se vocês fosse um deles, muito provavelmente não estaria lendo esta revista, não é?

O terceiro sinal surgiu pouco tempo depois. Baixou uma pilha de folhetos no estande da Devir com um grande e misterioso 9 dominando a folha. O título era *Nove coisas que você pode fazer pelo RPG*, escrito por **Daniel Lira**, do projeto Rizoma. São coisas que qualquer RPGista pode fazer para ajudar o jogo a crescer e se tornar forte e sadio no Brasil. Vamos a elas, pois.

1. Atrairá novos jogadores

"Ninguém é bom demais para jogar RPG. Convide para jogar seus colegas de estudo, trabalho, esporte, até aquele seu tio que gosta de um carteado (e não esqueça do seu amor; assim ele/ela ficará sabendo onde você passa as noites de sábado). Prepare (ou peça para um amigo) uma aventura simples mas divertida. Certamente você conseguirá novos adeptos para o RPG."

Neste primeiro passo, há alguns erros bem comuns. Muitos jogadores, ainda na fase de empolgação, acham que qualquer um vai gostar de RPG se conhecer melhor. Não é bem assim. Há gosto para tudo.

À princípio, o RPG é um jogo como outro qualquer: War, Banco Imobiliário, Magic, Videogame, Futebol... Você pode gostar ou não. Tenho alguns amigos que gostaram da experiência, mas não gostam de perder tempo jogando nem mesmo um buraquinho.

Não force a barra. Se a pessoa se mostrar relutante, torcendo o nariz, sendo empurrada, deixe pra lá. para gostar de RPG é preciso querer jogar. Tente despertar o interesse pelo jogo, e não enfiar RPG pela goela da "vítima"!

Outra coisa: a sua ambientação preferida pode não ser a preferida dos seus colegas. Procure ver que tipo de jogo se encaixa melhor às pessoas que vão jogar.

Ah, você tem namorada? E ela detesta RPG? Nesse caso só resta a você arrumar outr... digo, tentar dividir melhor o seu tempo e fazer com que ela, pelo menos, não odeie o jogo. E se ela continuar odiando? Bem, aí você completa a frase inicial...

2. Exporá o RPG

"Não apenas seus conhecidos podem jogar RPG — os desconhecidos também. Vá a Centros de Cultura, escolas e universidades (pode ser a sua), SESC's, bibliotecas públicas e explique ao responsável como o RPG é útil à sociedade, como desenvolve habilidades sociais, a criatividade, a fala e o gosto pela leitura — e que você gostaria de fazer uma palestra ali sobre tão nobre assunto.

Faça alguns cartazes, cole no local e prepare sua melhor lábia - e, de preferência, uma aventura ultra-curta e ultra-simples para mestrar aos interessados que vierem à palestra. Leve seu grupo de jogo com você, mostre que você não é apenas um. Com sorte você conseguirá várias pessoas interessadas em jogar mais."

Pondsmith, autor de *Cyberpunk 2020*, *Castelo Falklenstein* e cara muito cool

Outra coisa que ajuda o RPG a crescer e ganhar novos jogadores é a demonstração em feiras escolares — mas com jogo de cintura! Pelo menos, no Brasil, as escolas vêem com bons olhos as possibilidades educativas do RPG. Quando souber sobre alguma Feira do Livro, Semana da Cultura ou coisa parecida em sua escola, procure uma editora ou loja especializada; há uma possibilidade muito grande de retorno. Fale com os diretores, arrume um espaço para o RPG nessa festa. Afinal, RPG também é cultura!

Você pode não conseguir um número expressivo de novos jogadores, mas pelo menos a maioria dos seus colegas (e professores e pais) terão se divertido e não verão mais o RPG como "aquele jogo estranho". Não estranharão mais o nome e poderão dizer por aí: "Ah, é um jogo interessante, joguei uma vez lá na escola..." Quem sabe os filhos deles não venham a jogar?

3. Criará grupos de jogo

"Então você já fez as Coisas 1 e 2 e tem um monte de novos jogadores — ou então você conhece alguns gatos pingados que jogam ou jogavam, mas estão sem grupo. É hora de criar grupos! Um RPGista só não faz verão, para jogar é preciso grupos.

Arrume um mestre para os neófitos/lobos solitários, contate-os, dê o telefone de um para o outro, ponha-os para jogar. Mas espere: com todos estes novos grupos, está faltando Mestre. Bem, isto nos leva à próxima coisa..."

Procure sempre criar grupos homogêneos ou com a mesma disponibilidade de tempo. Caso isso não aconteça, faça mais de um grupo, não importa se só tenham três ou quatro integrantes.

Antes de mais nada, garanta que tenha o jogo!

Juntos, RPGistas vencem qualquer coisa

4. Mestrará

"Para jogar RPG é preciso duas coisas básicas: Jogadores e um Mestre. Consiga um Mestre e, na falta, mestre você mesmo. Vamos lá, se você joga, você mestra. Pense no tipo de história que seus jogadores gostariam (na dúvida, pergunte a eles: 'Que tal uma história em que, desarmados, vocês enfrentam a Frota Imperial?') e faça algo no estilo.

A carência de Mestres é um problema sério! Levante a bunda dessa confortável cadeira de jogador e ponha-se atrás do Escudo do Mestre. Tio RPG precisa de você!"

Hora de acabar com esse mito de que, para mestrar, você precisa ser um jogador experiente. Balela! Talvez você precise disso apenas para mestrar para jogadores experientes. Se todo mundo está começando, que diferença faz? Enquanto o Mestre se perde em anotações, provavelmente o jogador está se perdendo em sua lista de habilidades, e ficam todos felizes, descobrindo juntos um novo mundo.

Como exemplo, cito **Carlos Klimick**: sua terceira vez em RPG já foi como Mestre, com ambientação e regras próprias! Curiosamente, era um mundo de fantasia chamado Ragnar (e isso foi antes de *Tagmar*!).

Para ser um Mestre é preciso vontade, desenvoltura e criatividade. Mais nada! Um dia eu falo do Ênio, um mestre que cria aventuras e ambientações na hora, ao gosto do freguês: "Humm... vocês querem pré-história? Então vamos lá!"

5. Ajudará teus pares

"Traduzindo: dê uma mão a seus colegas RPGistas, jogadores unidos jamais serão vencidos, um por todos e todos por um, etc, etc, etc. Seu colega não pode mestrar hoje e você está livre?

Fique no lugar dele, hora! Aquele cara vai fazer uma palestra sobre RPG (Coisa 2) na escola dele? Vá ajudar! Somos todos irmãos perante o d20 todo poderoso."

E o mais importante: você conhece alguém que quer fazer um evento (nem que seja pra 50 pessoas) e precisa de Mestres? Vá e arraste mais cinco com você!

Quem sabe um dia esse evento não fica tão grande quanto o RPG-SP?

6. Criará associações

"Então na sua cidade, bairro, escola já existem vários grupos de jogo, um monte de gente que joga RPG? Hora de colocar todo esse pessoal em contato. Vamos formar a Companhia do Anel, o Grupo de Grupos, o Sindicatos dos RPGistas — uma associação. Basta um lugar e uma data (casa do Paulo, toda sexta à noite!). O objetivo da associação é manter todos estes jogadores e grupos em contato, para trocar experiências, histórias e marcar jogos entre si. O local pode ser a casa de alguém ou um local público (lembra daqueles centros culturais, bibliotecas, escolas e SESCs? Volte lá e pergunte se vocês não podem jogar RPG naquele espaço). E a data depende da disponibilidade e desejo da turma, desde semanal (no máximo) até uma vêz por mês (no mínimo)"

Cuidado com as desavenças entre os grupos ou dentro do grupo. O mais importante nos grupos é a capacidade de mobilização e troca de experiência.

7. Apoiará as lojas

"Certo, às vezes esquecemos, mas sem as lojas de RPG a vida dos RPGistas seria bem mais difícil. Passe o endereço da sua loja preferida a seus jogadores — e faça o favor de COMPRAR livros. Faça uma vaquinha no seu grupo e/ou associação para comprar aquele livro que todo mundo quer (depois faça um sorteio entre os membros para ver quem será o dono).

Lembre-se, assim você também está apoiando as editoras de RPG, de quem você depende (a menos que queira criar seu próprio RPG e suas próprias aventuras)."

Você não gosta de jogar em lojas? Tudo bem, mas para os amigos, para os interessados, divulgue as tardes de jogo que rolam por lá. Faça o possível para suas loja favorita virar um *point*. Se ela vende quadrinhos, segure a sua ansiedade na banca de jornal e espere para comprar na loja. É sempre uma força!

Ah, e outra coisa: piratear livros de RPG (ou qualquer outro livro) é CRIME!

8. Contatará teus pares

"Isto é sobre RPGistas que não estão próximos a você. Lembre-se, o RPG é uma grande família: alguém sempre pode lhe dar uma mão ou uma ideia. E também é bom saber que não se está sozinho neste deserto de homens e ideias. A internet está cheia de contatos. E mesmo que você não tenha Internet, as revistas especializadas em RPG... digo, A revista está aí para isso. E não se esqueça de comparecer ao Encontro Internacional de RPG."

Você comprou um livro de RPG? Escreva para a editora e diga o que achou. Você não sabe o quanto seus comentários podem ser úteis. Você quer arrumar um grupo? Há vários sites que fazem isso pra você. Você lê uma revista, um fanzine de RPG? Escreva para eles!

9. Ensinará as Nove Coisas

"Certo, então você conseguiu novos jogadores. Criou novos grupos. Você e seu colega estão mestrando para esse pessoal. Bem, o show não pode parar: explique as Nove Coisas Que Você Pode Fazer Pelo RPG para seu grupo. Passe adiante esta ideia (e o RPG, acima de tudo)!"

E eu pensava que o teatro é que era um sacerdócio!

Uma Última Coisa...

Ué, mas não eram dez mandamentos? Sim, a décima coisa é ter vontade de fazer tudo isso. Enfim, ter amor à camisa. A dica deste mês pode não tê-lo ajudado em sua campanha, mas esperamos ter conseguido atingir um objetivo ainda maior.

FLÁVIO ANDRADE

texto das Nove Coisas: DANIEL LIRA

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Cleber Tume
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alessandra Rodrigues Cotta Domingos
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Pytel
Alexandre Straube
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Angelo Piccolotto Riccardi
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Aristolfo Luiz
Arthur De Andrade Arend
Arthur Sarmento
Arthur Silva De Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Arcelino Da Silva
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Santos
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Carvalho
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christopher Kastensmidt
Christopher Pavan
Clau Gardinalli
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Cristiano Lopes Lima

Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danilo Machado
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Roberto Limeira
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Oliveira
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Goncalves
Diego Meneses
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Leal Andrade
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Édipo Égas Marques
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enrico Neves Frigério
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Esteferso De Oliveira Rodrigues
Esteferson De Oliveira Rodrigues
Everton Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Côrtes
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Oliveira
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barbosa De Mello
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Francisco Gabriel Cevitelli
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico De Faria E Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Baptista
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Rogerio Barbosa
Guilherme Sassaki
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Harrison Hossen Araujo Yunes
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Rangel
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Humberto Meale
Igor Araujo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Isac Marcos
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jackson Luís Agostinho
James Mcbryan
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro Dos S. Thomé
João Soares
João Trindade
João Victor Lessa Nunes
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
José Eduardo Da Silva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leandro Teixeira De Moura
Leilton Luna
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Russo Lima Da Silva
Leonel Machado Paz
Lex Bastos
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Koga Genovez
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Paganine
Lucas Pineda
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Fernando Guazzelli
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Perigault
Luiz Tiago Balbi Finkel

Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar De Araujo
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Maron De Freitas
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mateus Cardozo Fôlego
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão De Souza
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Caldas
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nicholas Doula Ribeiro
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odmir Fortes
Panda Vital
Patrick Zanon
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Henrique Farias Dos Santos
Paulo Henrique Vidal Cervi
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Paulo Torrozo
Pedro Aragão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Da Costa Novaes
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Rosa
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peter Pantoja
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramon Aranha Da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Costa
Thiago De Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Dias
Thiago Donadel
Thiago Ferreira Da Costa
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Vicente Neto
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Rodrigues
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wendel De Souza Oliveira
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
Willian Viana Neves
Wilson Araújo
Yara Badia
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adriano Anjos De Jesus
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alan Emmanuel Oliveira Dos Santos
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luis Silva
Andre Luiz Jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Arcelino Neto
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Boffo Locatelli
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Soares
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Canja Dinamica Do Youtube
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Martins
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Oliveira Da Silva
Dan De Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Lessa
Davyson Rocha
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Emmanoel Da Costa Lemos
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Amarães
Eduardo Bailo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Kadosh
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elton Rodriguez
Elvys Da Silva Benayon
Emir Beltrao Da Silva Neto

Endi Ganem
Enzo Venturieri
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Ewerton Seixas
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fabio Ramalho Almeida
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme De Lima
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Iago Pandelo De Sa
Ícaro Cardoso Da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jackson Cordeiro Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Vitor Corrêa Mariano
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Julierme
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leiz Rosseto
Leo Aguiar
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lourenço Vilar
Lucas Adriel Poersch Pereira
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Prates Figueiredo
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Menezes
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Micael Schuenker Alves
Miguel Nobre Lisboa
Miguel Peters
Nathan Gurgel
Neto Falcão
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Pablo Urpia
Paulo Gomes De Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Roberto Carvalho Dias
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Machado
Pedro R De Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Da Cunha Lopes
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bertacchi
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freire
Rafael Galdino Marinho
Rafael Garcia Morais
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Renato Tadeu Ramos Bacca
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tarcisio Rosa
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira De Souza
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos Dos Santos
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Matias
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Tobias Dalmagro Pandolfo
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicius Caldas
Vinicius Carvalho Dos Santos
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Yuri Duarte Porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

Pequenas Aventuras: um ano!

Era uma vez, um editor-chefe.

Um editor-chefe que precisava de mais material de jogo para a *Dragão Brasil*. Algo que pudesse atender gostos diferentes.

Então, ele teve a ideia de uma coluna mensal trazendo as já conhecidas aventuras de RPG, só que escritas em página única e com um diferencial: nada de regras. Assim, mestres poderiam pegar o conteúdo geral da história e utilizá-lo em seu sistema favorito. O editor — um tal **Guilherme Dei Svaldi** — concluiu que a ideia era boa e que só precisava mesmo era de alguém para fazer o trabalho sujo.

Foi assim que terminei com a *Pequena Aventuras*.

Ou melhor dizendo, foi assim que a coluna começou. Simples, divertida de fazer e algo que acabou se tornando um xodó pessoal. Pra mim, foi como a cavalaria chegando, um deus do panteão grego descendo dos céus, Han Solo voando na Millennium Falcon ou qualquer outra forma que se possa dar a uma ajuda súbita e inesperada que aparece quando você mais precisa. O dinheiro a mais no mês foi muito bem vindo e e o conteúdo foi algo que eu tinha certeza que seria divertido de escrever.

Um ano depois, a coluna ainda está aqui, o que quer dizer que alguma coisa devo ter feito certo. Para comemorar o aniversário, gostaria de falar algumas coisas.

Por que não há regras?

Nas primeiras colunas achava que seria necessário abordar pelo menos superficialmente regras e mecânicas. Percebi duas coisas: primeiro, consumia espaço que eu não tinha e, segundo, não ter regras é parte da proposta.

Regras específicas limitariam demais. Forçariam sempre a contar histórias dentro de sistemas que domino ou exigiria dominar sempre sistemas novos para trazer material diferente — o que na minha realidade e na realidade da revista é pouco prático. O que a coluna traz, ao invés disso, é uma versão maior e mais estruturada do velho e bom gancho de aventura. Algo pra inspirar o mestre e o grupo a criarem sua própria história, que talvez possa até dar origem a uma campanha. É como um kit de miniaturas: você paga pela peças, mas montar e pintar com as cores que escolhe faz parte da diversão.

Multigênero

Outra coisa que tive clara desde o começo com a coluna é que, além de saber que não se limitaria a alguns sistemas, não se limitaria a um só gênero.

A maioria das aventuras eu sabia que seriam de fantasia medieval, porque é o gênero que tenho maior domínio e também um dos mais jogados. No entanto, sempre alternaria com outros pra poder atender também quem gosta de aventuras espaciais, retrofuturistas, de terror, de super-heróis, de piratas, de samurais, de cowboys, de zumbis, de vampiros e o que quer mais que seja jogado no mundo do RPG.

Isso é ótimo, porque dá tempo das ideias surgirem e também descansarem. Escrever coisas diferentes ajuda a manter a variedade e não cansa nem o autor nem o leitor.

Experimentação e experiência

Se eu tivesse que definir a Pequenas Aventuras em um único adjetivo acho que seria experimental. É assim que vejo a razão de ser da coluna: um campo de teste onde nada a princípio é considerado louco demais ou algo que não se encaixa. O espaço é limitado, mas a imaginação tem que ser ilimitada. Uma sugestão de aventura que envolve o grupo salvando um vilarejo de assaltantes goblins não é novidade e não ajuda ninguém. Para fazer algo realmente inspirado tento beber de fontes diferentes e não apenas de livros de RPG.

A Vigília foi inspirada numa fábula italiana. *Lelandland,* na minha fascinação pela história de antigas *company towns* e por uma maratona incompleta da série *Twin Peaks*. *A Torre das Quatro Estações* em vilões de *James Bond* que serviam jantar e contavam seus planos — bem como o medo profundo que tenho de comportamento de manada e linchamento. *Um Pedaço do Céu* veio da vez em que eu fiquei sem poder usar o cartão do banco e da sensação de viver num bairro boêmio sem nunca ter grana pra gastar. *O Peso da Vaidade* de quando cheguei em casa e descobri que a minha estante de livros tinha desabado bem em cima do lugar que eu costumava sentar (!). E por aí vai.

O que faz cada uma dessas aventuras especiais pra mim é que cada uma delas é um pedaço do que sinto e vivo. Não que tenha nada de novo e especial quanto a isso. "Escreva sobre o que você conhece" é a dica de escrita mais antiga do mundo.

O que aprendi?

Aprendi que mesmo tendo dominado a arte de suprimir palavras e eliminar trechos desnecessários para não cortar conteúdo, estruturas que conduzem a aventura ajudam bastante.

Aventuras divididas em dias, uma torre com quatro salas, uma lista de lugares contendo pistas. São mais fáceis de entender que histórias muito abertas. Aprendi que trechos envolvendo improviso do mestre podem ser legais e divertidos, mas que exigem bastante de novatos e que deveriam vir acompanhados com mais dicas (agradeço, aliás, a fidelíssima leitora **Bruna Alencar** pelo feedback!).

Aprendi, por fim, que ideias pra aventuras de RPG ou pra histórias não são um revólver de poucas balas que você evita ao máximo gastar pra não ficar sem munição. Eu espero poder continuar escrevendo a coluna por mais mais alguns anos e agradeço o apoio de quem a acompanhou até aqui, mas hoje sei que existem pequenas aventuras escondidas em todos os lugares: no seu trabalho, no seu bairro, na história da sua família, na sua série de TV favorita, em um prato de comida em brincadeiras infância.

Elas estão esperando por você. Vá encontrá-las!

DAVIDE DI BENEDETTO

Magibol

Como começar a falar sobre magibol?

Este é um dos materiais pelas quais fiquei mais conhecido antes de começar a escrever oficialmente para *3D&T* e *Tormenta*, em diversas edições do *netbook* publicadas em sites e blogs.

Foi uma alegria muito grande para mim colocá-lo oficialmente no cenário no livro *Mundos dos Deuses* (procure lá na descrição de Mágika, o mundo de Wynna!), e agora detalhá-lo, com um foco maior na liberdade que *Tormenta Alpha* proporciona, dentro da própria Arton. Lembro que logo que quando imaginei a primeira vez, era mais simples. Meu primeiro texto sobre o *magicball* (que depois viraria *magiball* antes chegar finalmente ao muito mais sonoro *magibol*) não devia ter uma página; eram uns poucos parágrafos descrevendo o esporte e um kit de personagem para os seus jogadores em *3D&T*, na época ainda na versão Revisada e Ampliada.

Sei que muitos devem associá-lo, por razões óbvias, ao quadribol de Harry Potter, e sei também que seria inútil de minha parte fugir da comparação, mas juro que a minha referência mesmo era o próprio futebol — queria criar um esporte de massas artoniano, e fazê-lo ser praticado através de magia foi só a forma mais fácil que encontrei para torná-lo mais fantástico e único dentro do cenário.

Aqui entra um pouco de visões de mundo pessoais. Tenho a impressão, pela minha experiência empírica, de que aquele estereótipo de nerd anti-social que rejeita o esporte como o "ópio do povo" corresponde pouco à realidade brasileira — ele existe, é claro, e seria ingênuo de minha parte negar isso, mas não é tão disseminado quanto a referência a filmes e seriados (geralmente norte-americanos) faz parecer. O futebol, em especial, é uma presença tão potente na nossa cultura que é difícil escapar dele por completo. Você não precisa jogá-lo para vivê-lo: ele está nas torcidas, nas notícias, nas conversas com familiares e amigos. Mesmo quem se esforça para se manter alheio ao futebol em todas as instâncias sempre acaba traindo uma simpatia por um clube ou outro quando pressionado. Até mesmo para os otakus, lembro que um dos animes de maior sucesso no país foi *Super Campeões*!

Foi perceber e entender isso o que me deu vontade, em algum momento, de retornar a esse material e expandi-lo, criando as regras de jogo e o mini-cenário da Liga de Magibol do Reinado. O universo do futebol já me encantava então como uma espécie de literatura: havia tanta mitologia e fantasia na sua história, de craques fantásticos e epopéias épicas em torneios internacionais, que me parecia um desperdício não imaginá-lo dessa forma. Esse interesse chegou a influir nas minhas escolhas acadêmicas (para quem não sabe, sou historiador e tenho artigo publicado sobre a história política e social do futebol), e chegar no RPG foi uma consequência até bastante natural.

Da forma como eu vejo, na verdade, jogar magibol propriamente é só a ponta do iceberg do esporte. Ele é muito mais um elemento enriquecedor do cenário do que o centro de tudo; é algo que está lá como pano de fundo, e pode fazer parte da sua campanha mesmo que nenhum personagem queira jogar uma partida. É como no nosso próprio mundo, em que você pode viver e fazer parte do universo do futebol mesmo que nunca entre em campo profissionalmente.

Por exemplo, ao criar o seu próximo personagem, tente escolher a equipe para a qual ele torce — e isso talvez até o ajude a compreender melhor a sua personalidade. Equipes como os Touros de Tiberus, o Glória de Yuden ou os Reis de Valkaria provavelmente terão torcedores orgulhosos e cheios de si, capazes de elencar as conquistas de seus times como quem cita feitos de nobres antepassados; já uma equipe popular como os Heróis de Malpetrim pode ter torcedores mais simples e humildes, mas com um grande ímpeto aventureiro. (Na verdade, uma ideia de material antiga minha envolvia criar "talentos de torcida", em que você receberia algum bônus de jogo de acordo com a equipe para o qual o personagem torce, sendo um *hooligan* de Yuden ou um torcedor cheio de mandingas de Fortuna, por exemplo.)

Bastidores das partidas e torneios também podem ser ganchos de aventura, tanto ou mais quanto as partidas em si — desmascarar um arranjo de resultados ou libertar um craque sequestrado antes de uma partida importante são enredos clássicos de histórias esportivas. Uma antiga aventura publicada em uma revista digital envolvia um ataque terrorista em meio à partida, com os heróis precisando explorar uma masmorra sob o estádio para desarmar as bombas enquanto o público vibrava com os gols e jogadas acima!

Se o material da edição anterior era mais focado nas regras de jogo, no desta edição, mais descritivo e sem regras, tentei oferecer um pouco disso: ideias e ganchos no histórico das equipes que também possam ser usados em aventuras sem o magibol como elemento central. Espero também que os leitores das edições antigas reconheçam alguns personagens, e a forma como evoluíram desde aqueles tempos — a última edição, afinal, estava no ano 1405, enquanto o cenário atualmente está em 1412; muitos jogadores trocaram de clubes, ou se aposentaram e viraram técnicos, ou podem ter tido uma infinidade de outros destinos.

No fim das contas, é claro, ainda é verdade que o magibol não é um material para todos. Tudo bem; seria pretensão demais querer isso, para qualquer material de jogo. O importante para mim é que os leitores saibam que, caso gostem dele e resolvam incluí-lo nos seus jogos, terão recebido um material feito com carinho e paixão, com a melhor qualidade que eu consigo entregar.

Por fim, quero deixar aqui alguns agradecimentos. Em primeiro lugar, é claro, ao **Guilherme Dei Svaldi** e ao **J. M. Trevisan**, que acreditaram que o magibol era uma ideia bacana o suficiente para ser aproveitada na revista, inclusive com a capa da última edição; e ao **Ricardo Mango**, que cedeu um pouco do seu talento para ilustrar as matérias de forma tão sensacional e cheia de referências. Outro agradecimento especial vai para o **Leonel Domingos**, que sempre acreditou no magibol e me apoiou desde as primeiras edições do netbook, e aqui participa com o design dos brasões das equipes principais da Liga.

Por fim, também queria agradecer a todos que acompanharam a evolução deste material, desde as primeiras versões.

Obrigado!

BRUNO SCHLATTER